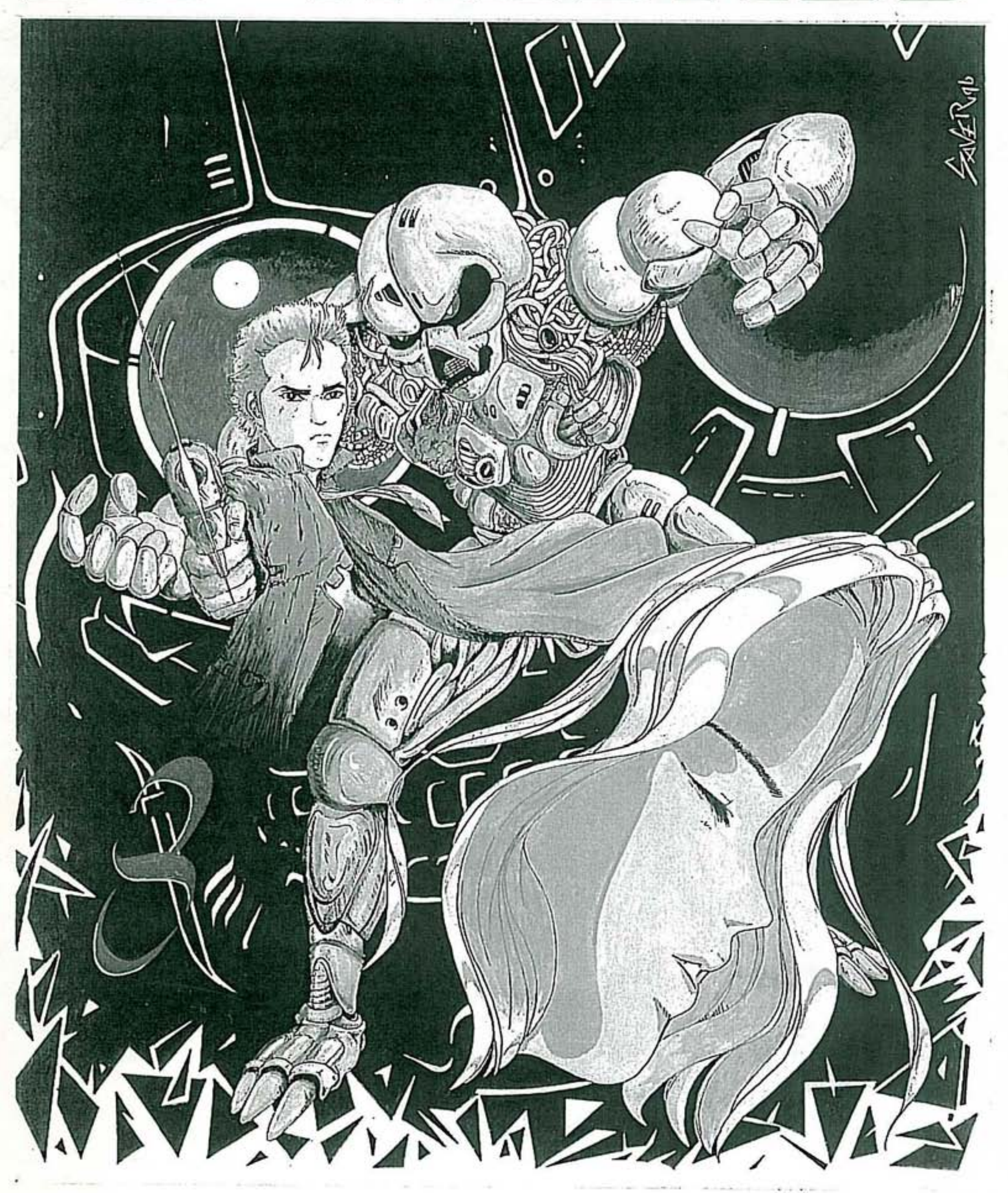
SD MESXES

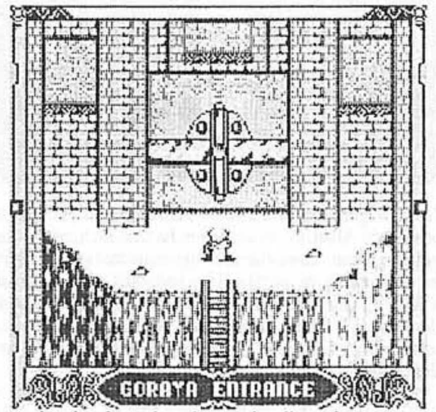


en Hnostar#35 tienes un bonito mapa). Aún nos queda dinamita; volamos la pared de la izquierda y salimos a un laboratorio. Un consejo de amigote: desarma a todos los personajes. Más tarde me lo agradecerás.

Avanzamos un par de pantallas y de repente aparecen unos cuantos BHeros armados hasta los ídems... ¡Es una emboscada! ¿Y quién diríais que aparece tras ellos? ¡¡RAY!! ¡Maldito traidor, hijo de polla, mal zorro, giliputo! Ya podemos cansarnos... Ray se pasa nuestros improperios por los derivables y nos enchirona, no sin antes habernos despojado de nuestros objetos y armas, claro, tras lo cual se larga a avisar a su jefe.

La situación es desesperada... total, que nos ponemos a dar vueltas por la celda para aclarar las ideas, y al colocarnos sobre una baldosa situada aproximadamente en el centro de la pantalla... qué mal huele... ¿Has sido tú, Steve? Nooo... ¡Sorpresa! Justo bajo nosotros hay un desagüe, por el que podemos descender a la red de alcantarillado... bueno, pues accederemos al área industrial desde aquí. Pero antes convendría recuperar nuestro equipo... necesitamos regresar al laboratorio, vía sótano de la Darktower. El problema es que no podemos usar la puerta principal, pues en el equipo sustraído estaba el guante aquél con las huellas. Ha-brá que encontrar una ruta alternativa.

Por suerte esta ruta existe. Teletranspórtate al templo y baja, tras atravesar el almacén de toxinegas estamos en la cueva. Toma el primer camino a la derecha, y a partir de aquí no tiene pérdida... todo seguido a la derecha, sólo tendrás que subir o bajar un par de veces cuando topes con una pared, pero



si no te desvías de tu derecho camino llegarás a una puerta, que nos conducirá directamente al sótano de la Darktower, y de ahí al laboratorio. No tardaremos en encontrar la salida del mismo: estamos en Santa Mónica WS, donde está la cárcel en la que nos habían encerrado. En una bolsa encontraremos todos los objetos y las armas... excepto las que teníamos, para entendernos, en las manos. Por eso te dije que desarmaras a los personajes; te aseguro que no es nada agradable gastar 800.000 lokeseas en armamento para todo el equipo, para que justo después venga un camarero idioto y te lo quite. En fin... Ah, que junto a nuestras cosas también encontraremos una extraña flauta (Snake Flute).

Pues nada, ya podemos pasear tranquilamente (es un decir) por la red de alcantarillado, a la que accederemos desde nuestra ex-celda (la de más a la derecha). Desde aquí podemos acceder a varios lugares ya conocidos (para despertar al Black Lycosa que guarda las salidas usaremos la flauta), concretamente a un total de nueve, incluida el área industrial.

Si quieres hacer turismo (hay unos cuantos cofres) te aconsejo que te hagas un mapa, pues el idemado se las trae. Si quieres ir al grano, sigue la siguiente ruta (¡¡Cuidado con los caminos ocultooos!!):

DI (por la parte inferior) BBISB (por la parte izquierda) BIIBIIIBDDBIBII

Despierta al bicho y desbloque la salida: estás en Hollywood norte. Sí, ya sé que buscábamos el área industrial, pero esta salida nos será útil más tarde. Recuerda dónde está situada esta alcantarilla y vuelve a bajar. A partir de aquí:

BDDDD (por la parte superior) BDSDS

Ya estamos en el área industrial. No tardaremos en llegar a la prisión, que según el termianl Arca es hyperultramegasegura, con puer-tas formadas por haces láser que te fríen con sólo pensar en ellos... Subiendo un par de veces encontraremos a Damien, quien se alegra de vernos. Tras ponerlo al día pensamos cómo gugoles vamos a sacarle de ahí. Sin darse cuenta Bishop interrumpe un haz de láser con el espejo... ¡Se refleja! ¡¡Idea!! Lepaca dijo que había otro espejo igual. Si lo conseguimos podemos usar los dos para componer un reflejo que fundirá la pared. Dicho y hecho: vamos a La Roque, donde Lepaca nos dice que encontró el segundo espejo en uno de los santuarios. Nos lo da y volvemos a la prisión, liberando a Damien en un time=0. De vuelta en Sodom HQ, Damien nos quiere mostrar algo que ha encontrado en la celda, pero lo ha olvidado allí... Mejor volvemos mañana, pues flota cierto cansancio en el ambiente.

SECCION 9: ARMY OF DESTRUCTION

El objeto en cuestión resulta ser de un tal Scott Jackson, policía. Caldron nos explica que estaba investigando las «desapariciones de marzo», ocurridas unos años antes (aquellas de las que se habla en la sección de historia de los terminales Arca). Lo mejor que podemos hacer es acudir a las oficinas de Arca para que nos den acceso a los ficheros privados de Jackson. Dicho y hecho: Anita nos carga la tarjeta con los nuevos ficheros, ahora sólo tenemos que buscar un terminal para leerlo (si te teletransportas a Santa Mónica encontrarás uno junto a las cabinas).

Leyendo estos ficheros nos enteramos de que Jackson descubrió, investigando las desapariciones, una gran conspiración liderada por BH. Tom Skandenberg parecía ser el «Big Boss», pero más tarde Jackson descubrió que había otra persona por encima, cuya identidad no llegó a averiguar. Y eso es todo... Caldron nos sugerirá volver a Porky, y allá vamos, sin encontrar nada nuevo. Pero cuando vamos a salir... ¡Viene alguien! Rápidamente nos escondemos, y vemos cómo entran Ray y Tom. Este último está ligeramente mosqueado por nuestra escapada: ahora que tienen acceso al alcantarillado, dice,

SD MESXES

SD MESXES - Número 8 - Noviembre'96 - 400 pelas.

SUMARIO

C/C Caja Postal nº 29-91.392.819 (Ramón Serna)
E-mail: mesxes@redetb.es
nsor1583@alu-etsetb.upc.es
WEB: http://www.redestb.es/personal/mluna/mesxes
S-mail: Club Mesxes
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mca.
Baleares

EDITA:
CLUB MESXES

REDACCION:
Ramón Serna (Capitán)
Marcos Rosales (MATO#34)
Juan Salvador Sánchez (SaveR)
Néstor Soriano (Antonio)

PORTADA & CONTRAPORTADA:
SaveR

MAQUETACION:
Marcelino Luna (Marce)
CLUB MESXES (menos el Antonio)

COLABORAN:
Marce
Juan José Luna
Manuel Pazos
Jorge Ortega
Gabriel González
Olivier Hustin
Rayajos Sánchez (por el soporte informático)

Si te has comprado este fanzine será porque eres un usuario de MSX (dice! MATO (ahora dice que no, que lo dice el SaveR. También dice que el Capitán es el mejor)). No nos hacemos cargo de ninguna parida que haya puesto algún colaborador. De las nuestras tampoco, claro.

INTRODUCCION

- ding, dong, dínn!

- Srs. pasajeros en nombre del capitán y toda la tripulación sean bienvenidos al vuelo 8895 de Air Europa destino Palma-Barcelona. Rogamos se abrochen los cinturones y apaguen los cigarrillos.

- ding, dong, dínn!

- ejem... esto... SaveR... ¿te queda mucho con la portada?

- No... que vá! si ahora repaso unas cuantas cosas con este pincel tan fino y ya he terminado... y a ti, ¿te queda mucho con la intro?

- No, si yo ya estoy acabando, pero el Totren aun está con la secta...

- Venga Mato, deja de mirar a las azafatas que se lo decimos a la Práctica y sigue con lo tuyo.

- Oye tal, ¿tu crees que nos dirán algo si nos ponemos a imprimir aquí dentro?

- No sé tío, yo si quieres le pido a esa de la minifalda a ver dónde hay un enchufe para la impresora. (...)

- ding, dong, dínn!

- Srs. pasajeros hemos aterrizado en el aereopuerto de Barcelona. La temperatura en el exterior es de 34 grados. En nombre de la tripulación les deseamos una feliz estancia y agradecemos su confianza en la compañía, ding, dong, dínn!

- Oye, que de aquí nos echan pero ya!

- Joder, que aún no he terminado!

- Tranquilo, que tenemos unas horas antes de la reunión. Digo yo de meternos en algún bar de por aquí y enchufar la impresora sin que se den cuenta...

- Ya, muy listo tú, y que después queden los fanzines con manchas de aceite y olor a cerveza...

- aah, claro, y por eso ya no nos lo van a comprar, ¿no?

- tranquilo, que el capitán seguro que tiene una solución... capitán?... capi?... capitáan?

- Oye tú, que este se ha quedado en el avión!

- Que no, tranquilos, que estoy aquí... mirad, que me he traido este alargador, que está enchufado en mi casa; nos sentamos aquí en la recepción del aereopuerto y terminamos de imprimir los SD. ¿Que os parece?

(gota de sudor)

(idem)

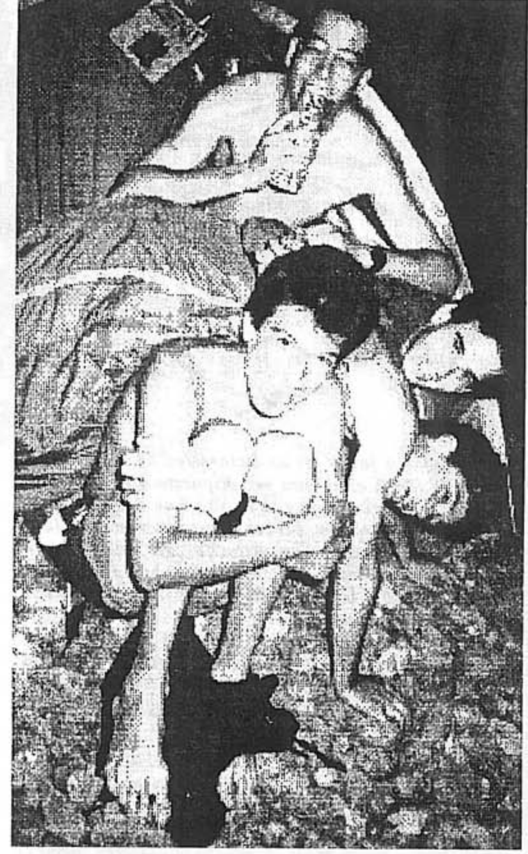
- Bueno, vale, pues pensad algo mejor...

- A ver, la reunión no es hasta las 9:00, ¿no?

- Pues sí.

- ...pero seguro que la gente no llega hasta las 9:15...

- Pos igual.



- ...además, como nuestro stand estará por el fondo, cuando llegue alguien allí ya serán y media...

- Sí, sí, a lo menos y media.

- ...entonces, ¿para que coño tanta prisa si tenemos más de una hora?

- eso! vamonos a buscar al Antonio, que seguro que sabe de algún sitio donde se pueda merendar como en el Ambodris!

- Eso, a ver si aquí tambien venden Super Kongas a 5 duros!

- Yo me pido una Konga clasic de naranja!

- mmm... os imaginais un puñao de regalices negros de a duro...

...una vez más Club Mesxes ha demostrado ser... Démonos por satisfechos.

Club Mesxes

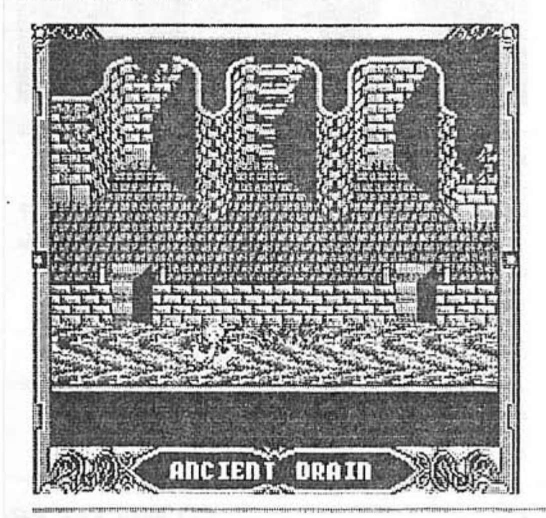
PUMPKIN ADVENTURE III

hunt for the unknown

Saludos a todos los/as lectores/as de SD MESXES. Aquí estoy otra vez dispuesto a hacer de guía turístico por el bonito Los Angeles del año 2078. «A su derecha pueden ver un Black Lycosa masacrando a un viejecito con mucho arte.» «Oye, ¿le salvamos o algo?» «No hombre, fíjate bien: el tipo ese es Bill Gates.» «Ah, entonces vamos a echarle una mano al bicho...»

PUMPKINEANDO, QUE ES.

Yo quería hacer un artículo bonito y hermoso, con mapas y toda esa parafernalia, pero me tengo que ir a Baruse antes de lo previsto y estoy redactando esto con algo de prisa... bué, a boreham qué me sale.



Habíamos dejado a nuestros valientes (se supone) sodomistas a las puertas del Katana Labyrinth.

Circular por este laberinto es ligeramente jodidillo, ya que está algo así como encantado (no, no está encantado de conocernos), y la disposición del escenario cambia cada vez que cruzamos una pantalla; vamos, que no es posible hacer un mapa.

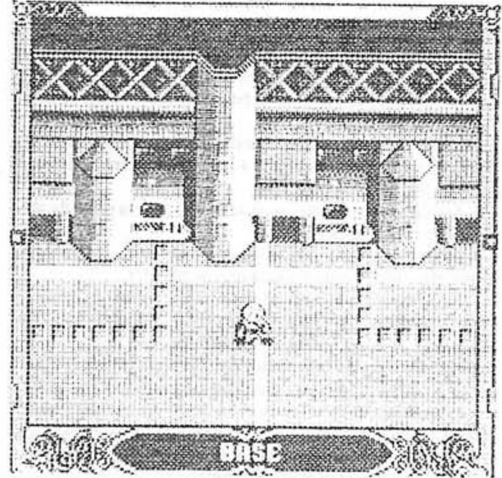
Entonces, ¿cómo es posible atravesarlo? Como diría el SaveR, ¡¡con mucha técnica!! Cuando has dado algunos millardos de vueltas empiezas a cogerle el truco, pero si no quieres romperte la cabeza aprovecha que el loco de Konami Man ya lo hizo y, a partir de la pantalla de entrada, sigue el siguiente recorrido (I=izquierda, D=derecha, S=subir, B=bajar):

DBBIBIDIBBBBSIDDBSDSBIBISSS

¡¡Yattá!! Ante nosotros tenemos un bicho más feo que un PC en bolas, llamado Hexademon (no sé si será por lo de los seis brazos...) Con poco (casi ningún) esfuerzo lo mandaremos a mejor muerte. Entre los restos encontraremos la llave de Lake Paho (aquella piscina asesina de Hollywood Norte). Entonces Nos damos cuenta de que el Sodom Watch está ligeramente destrozado («no debimos habérselo tirado al bicho en la cabeza»), tras lo cual entraremos de idem en la

SECCION 5: DEADLY OMEN-SECRET OF THE DIVINE GEMS

Dentro del cofre encontraremos otra gema divina y un teletransportador, que usaremos para regresar a Sodom HQ. Caldron nos dice que nos quedemos la gema, que aún está investigando la otra... pos güé, vamos a Lake Paho a darnos un bañito. «Oye, yo no traje traje...» «Pues usaremos el ídem de buzo.» «Pos fale». Nos enclascamos el traje de buzo y, ¡hala, a buzear, digo buçear! «Caramba, qué boton tan bonito hay al lado de esta puerta...» CLIC. SLUUURPS... (onomatopeya de un desagüe tragándose el agua de una piscina y cinco sodomistas chafarderos). Uf, vaya susto... ahora estamos en las alcantarillas. No es un sitio muy salubre, así



que más vale salir:

D (por el canal inferior) DSDB (cofre) SSDBBBB

Aquí hay una puerta que no podemos abrir de momento. Seguimos:

SSS (por el canal del centro) SISSB (por el otro canal) IISDSDBS (por el otro canal) DBBD (saliendo del canal) B (entrando en el canal) BBBB

Estamos de nuevo en Real State, esta vez en la segunda planta. Para salir de aquí pasando por todos los cofres, sigue el único camino posbile, y al llegar a una bifurcación...

DBSSBBBISBIISIBSDSSISS

...y aquí está el ascensor. Si prefieres ir al grano, desde la bifurcación haz IISSS.

Saldremos de Real State y volveremos a Lake Paho, donde encontaremos, tras la puerta junto a la que estaba el simpático botón que habíamos pulsado, un pulpo custodiando un cofre. Nos lo comeremos a la gallega, y en el cofre encontramos... otra gema. Pues nada, a llevársela a Caldron.

Volvemos a Sodom HQ, pero antes de entrar por la idemada secreta hay un ligero detalle que nos llama la atención... ¡alguien ha levantado la tapa de la alcantarilla! Venga, aprovechando que ya hemos cogido un olorcillo a juego, nos metemos a ver qué encontramos. Ahora estamos en los sótanos de Sodom HQ.

Dando una vuelta por tan agradable lugar encontraremos un desagüe (ignóralo de momento), y dando un poco más de vuelta, ¡sorpresa! Un par de tipos no muy amigables: Zagon (el malo maloso barbudo) y un tal Caín. Están discutiendo sobre dónde demonios está Sodom HQ, según Zagon no muy lejos... Caín se larga y Zagon se dispone a colocar una bomba. Como le tenemos una especie de alergia a estos artefactos (si van contra nosotros, claro), sorprenderemos a Zagon y le pediremos amablemente que nos acompañe si quiere conservar su dentadura, entre otras cosas. Hala, a Sodom HQ de nuevo, pero... Caín ha bloqueado la entrada, así que tendremos que salir por el desagüe. Encontrarás la puerta que antes no podías abrir, a partir de aquí ya sabes el camino.

A los tres bichejos que Caín ha preparado para recibirnos en Real State nos los merendaremos con patatas. De vuelta em Sodom HQ encerramos a Zagon, pero antes de interrogarlo el jefe nos lleva a su despacho. Allí está Glenn Alecca, jefe de la secta religiosa Arkan's Guardians, que nos suelta un rollo sobre las gemas divinas que hemos estado encontrando: su robo es la causa de la invasión bichera, y es imprescindible recuperarlas. Caldron nos explica que hay 800.000 miembros en esa secta que pueden estar ligeramente mosqueados con la desaparición de las gemas, por tanto sí que convendría recuperarlas.

El caso es que ya tenemos tres gemas, y Zagon nos cuenta con nulos modales que la cuarta se encuentra en una fortaleza de la isla Esirnus. Pues nada, habrá que darse un garbeo por allí, pero mejor mañana, que el personal está algo cansado. De madrugada, Steve oye un extraño golpe, pero no le da importancia...

SECCION 6: THE 5 SHRINES OF ESIRNUS

Esirnus es una isla situada cerca de la costa de LA, en la que la gente parece haberse aislado voluntariamente del mundo exterior para llevar un estilo de vida «a la antigua». Al norte hay una fortaleza antigua, Goraya Fortress; también hay cinco santuarios. No hay teletransportadores, sólo se puede llegar en barco.

Nos dirigiremos al puerto, donde William, un amigo de Caldron, nos está esperando con un barco que nos llevará a Esirnus. Damien está un poco raro...

Nos bajamos en un pueblecito llamado Port Silverton. Por lo visto la isla era un lugar tranquilo hasta que fue invadida por los monstruitos, que llegaron a través de un tunel submarino construido para establecer un enlace ferroviario con tierra firme (el llamado «Proyecto Octopus»). La gente nos habla de Goraya; parece ser que se puede llegar a través de un camino oculto en la zona rocosa de la isla... En el segundo pueblo de la isla, La Roque, hay unos magos que nos pueden hablar más al respecto.

¿Recuerdas los viejos tiempos, cuando te volviste loco con el mapeado de Griffith Park? Algo similar te puede suceder en Esirnus. Si quieres llegar a La Roque con tu cerebro intacto, sal de Port Silverton y sigue este recorrido:

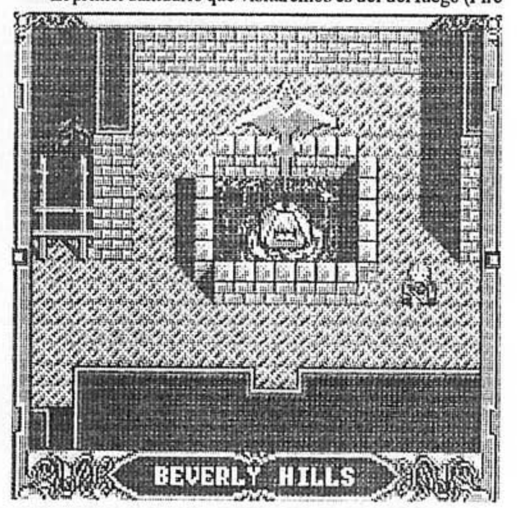
SIIBB (por la parte derecha) BDDBDBBDDBDBBBBIIBB; a partir de aquí avanza hacia la izquierda hasta que no puedas más (doce veces) y SIIS. Ya estás en La Roque.

En el piso superior están los magos: Nepenthe Kliffoth, Lepaca Kliffoth y Therion. El problema es que están más borrachos que si estuvieran ebrios... mejor descansar un poco (habla con el barman) y probar más tarde. ¿Y qué es lo que pasa más tarde? Que siguen igual de trompas. Le contamos la situación al barman, y éste nos dice que tal vez Mary, la nieta de uno de ellos, pueda hacer que entren en razón (si no te lo dice es que no has hablado adecuadamente con los magos. Debes hablar con cada uno de ellos, y después con los dos Kliffoth a la vez, colocándote en medio de ellos). Mary está en una de las casas de Port Silverton. Una vez que le hayamos explicado la situación accederá gustosa a ayudarnos: meterá a los yayos una bronca de las que hacen época, y sólo hay que esperar al día siguiente para encontrarlos lúcidos.

Nos cuentan que

la fortaleza de Goraya no tiene entrada: sólo se puede acceder mediante teletransporte mágico, pero no hay en el mundo nadie con la suficiente habilidad en el campo de la magia como para dominar dicha técnica. Bishop afirma que se siente capaz, pero es que hay otro problema: alguien ha extendido un hechizo que impide usar la técnica del teletransporte cerca de la fortaleza. La única forma de conseguir suficiente energía para romperlo es reunir los cinco símbolos divinos que se encuentran en los santuarios de la isla; será cuestión de ponerse a buscarlos... nos dan una llave para entrar en los santuarios, nos desean suerte y todo eso, y salimos de La Roque.

El primer santuario que visitaremos es del del fuego (Fire



Shrine): desde la salida de La Roque,

IBBISISISISSS (por la escalera) DSDSI, y padentro.

(Por cierto, en cualquier momento puedes volver a tierra firme a través del tunel submarino: desde la salida de la roque, ISISSSDS)

El mapeado de este santuario no es muy complicado. Llegaremos a un punto en el que un lago de magma nos impide avanzar; lo único que podemos hacer es irnos, pero antes recogeremos dos importantes objetos que se hallan en sendos cofres: Crsital Key y Wind Crosier.

Nuestro objetivo ahora es el santuario del viento (Wind Shrine). Para llegar tomaremos el camino de regreso a Port Silverton, y cuando lleguemos al punto en el que habíamos recorrido doce pantallas a la izquierda, iremos a la derecha hasta que nos demos de narices con un acantilado (vamos, hasta que no se pueda ir más a la derecha). A partir de aquí...

ISSDDSSSI (por la parte superior) I (cruzando el puente) SISISS

...y ya estamos en el santuario que tiene, en mi opinión, una de las mejores músicas del juego. Para atravesar los espejos seleccionaremos el ídem que encontramos tiempo ha en la cueva del Griffith Park, y para abrir las puertas que están cerradas usaremos la Cristal Key que encontramos en Fire Shrine. En uno de los cofres que encontraremos por el camino hay una antorcha (Amun's Torch) que nos resultará imprescindible más adelante.

Le ha tocado el turno al santuario celestial (Heaven Shrine): dirígete a la entrada del Octopus, pero en vez de entrar sube: verás unas escaleras. Súbelas y haz ISISS; traspasa la cueva y la zona de acantilados y ya estás. El mapeado de este santuario se las trae; si quieres ponerte a dar vueltas adelante, hay varios cofres por ahí pero ninguno contiene ningún objeto imprescindible.

Lo que por ahora nos interesa de este santuario se encuentra bajando unas escaleras a las que llegaremos, desde la entrada, por este camino:

SIBISIS (por la parte izquierda) IBII (por la parte de abajo) SID (por arriba) SSIB

(Mucho cuidado con los caminos ocultos. ¡¡Estuve tres meses atascado porque no veía uno de ellos!!)

Estamos en un lugar llamado Amun's Trail... en el que no se ve nada. Pero, ¿para qué tenemos una antorcha? La seleccionamos, y nos encontramos con un laberinto un poco lioso, al estilo del ídem de los espejos del SD Snatcher, aunque por suerte bastante más corto. Cuando salgamos encontraremos una estatua de Amun, el dios del viento. Tras seleccionar el Wind Crosier y ponérselo en las manos observaremos cómo las puertas y los espejos se han intercambiado... interesante, ¿y si...? ¡¡de cabeza al Wind Shrine!!

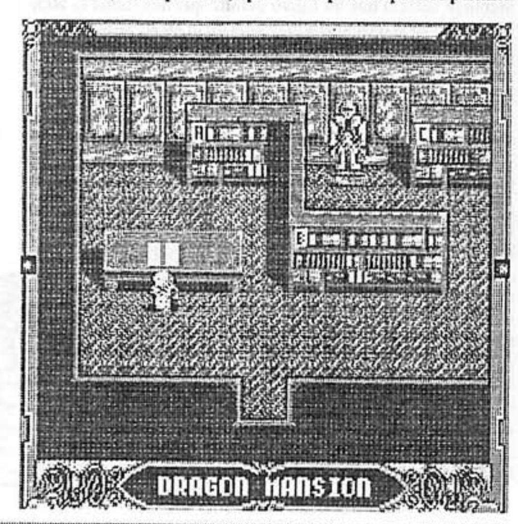
¡Bingo! Aquí también se ha producido el intercambio. Tras cruzar la puerta nos encontraremos con una cofre guardado por una especie de gamba gigante (que nos jalaremos a la plancha, como aperitivo). En el cofre está el primer símbolo (Wind Element) y una llave (Earth Key).

Saldremos y nos dirigiremos al siguiente santuario, Earth Shrine:

BBDBDBBIIIBISSISII (pasando por el puente) SIIBD

La puerta exterior se abre con la llave que nos dieron los magos, y la interior con la Earth Key. Aunque la frondosidad de las plantas nos puede liar un poco lo cierto es que el mapeado es bastante sencillo. No tardaremos en encontrar un cofre guardado por tres bichejos a los que mandaremos calientes a la cama; dicho cofre contiene otro símbolo (Earth Element) y una estatua de Agni, dios del fuego.

De vuelta en Fire Shrine nos dirigiremos al lago de magma. La estatua de Agni comienza a brillar y a estar ligeramente caliente, por lo que Steve se quema y la deja caer al lago... tras lo cual, mira qué bien, aparece un puente que nos permite



pasar. Como de costumbre, tras la puerta hay un cofre guardado por un bicho (una enoooorme pantera negra), que contiene el correspondiente símbolo (Fire Element). Ah, no te vayas sin abrir los cofres que hay en las pantallas laterales a la de la puerta: contienen dos objetos, Water Sceptre y Aglibol Image.

Nos queda un santuario: Water Shrine. ¿Recuerdas el camino de Port Silverton a La Roque, concretamente la parte en la que debías avanzar doce pantallas hacia la izquierda? En dos de ellas hay un puente que sube. Toma el situado más al oeste y no tardarás en encontrar el santuario. Ah, se abre con la Earth Key.

Por el camino encontrarás algunos cofres, pero ninguno con objetos imprecindibles. El que nos interesa está guardado por un par de monstruitos, ya sabes cómo tratarlos. En el cofre se encuentra otro símbolo (Water Element) y una estatua (Yarhibol Image).

Es hora de darse un garbeo por La Roque. Por fin, Therion se ofrece a enseñarnos algunas técnicas mágicas; es imprescindible comprar el teletransporte para Bishop. Lepaca nos habla de las estatuas de Aglibol y Yarhibol que hemos encontrado: son los dioses de la luna y el sol, y forman un trío con el dios del cielo Bel. El trío ha de ser completado para romper el sello que bloquea el camino hacia el cielo; su santuario se encuentra en Heaven Shrine (probablemente ya lo habrás encontrado, si te pusiste a hacer turismo cuando estuviste en Heaven Shrine). Si colocamos los símbolos en el altar, en el orden adecuado (fuego en el noroeste, agua en el sureste, tierra en sl suroeste y aire en el noreste), tendremos acceso al quinto símbolo.

Nepenthe nos llama la atención sobre el espejo que usamos para movernos por Wind Shrine; parece ser que existe otro igual. Bueno, el caso es que nos teletransportaremos a Heaven Shrine y nos dirigiremos al altar (Amigo/a... esta vez tendrás que buscarlo tú solo. A veces soy así de malo).

Al colocar las imágenes en el altar se leventarán cuatro pilares, uno en cada esquina de la habitación. Colocaremos los símbolos tal como nos dijo Lepaca (el primero en el pilar inferior izquierdo, el segundo en el superior izquierdo, el tercero en el inferior derecho y el cuarto en el superior derecho). Ahora pulsaremos el botón del altar, los pilares se ocultarán y aparcerá una puerta, tras lo cual adivina qué encontrarás... ya sabes, al bicho lo envías a freír pentiums, y en el cofre encontramos el último símbolo (Heaven Element). Antes de volver a La Roque no olvides recoger los otros cuatro (pulsando de nuevo el botón del altar volverán a aparecer los pilares).

Daremos 'os símbolos a los yayos y nos encaminaremos hacia Goraya. Desde la slida de La Roque:

IISSISS (por las escaleras) DSSSISSS

Estás en una cueva. Al salir encontrarás una zona de acantilados y otra cueva; al salir de ésta haz:

DSSDSDSDSSISDS (por las escaleras)

Poco después llegan los magos. Colocan los símbolos frente a la fortaleza y Therion comienza a soltar hechizos como quien no quiere la cosa; se oyen tres truenos y ya está... se rompió la barrera. Debemos subir a la parte superior de la fortaleza. Entramos mediante teletransporte y...

INSERT DISK 4

(¡¡Dios ke fuerte!!)

¿Te acuerdas de lo H de P que era el laberinto de la Katana? Pues más o menos así es éste. Hay cuatro puertas a la derecha y a la izquierda, que suben y bajan... o eso parece. En el centro verás una tabla de símbolos, y sobre cada puerta un símbolo. Parece ser que hay varias plantas, y al entrar por una puerta llegas a vete a saber cual, según vete a saber qué criterio... Si no quieres volverte loco sube dos veces por la puerta de la derecha, una por la de la izquierda, otra por la de la derecha, dos más por la de la izquierda y una última por la de la derecha.

Tras una puerta encontrarás un cofre con ¡la cuarta gema! ¡¡Por fin!! De repente entra una especie de ninja maldiciéndonos por ser tan chafarderos... Cuando ve a Sean ambos se quedan de piedra, y el desconocido huye. De vuelta en Sodom HQ, entregamos las gemas a Glenn, y Sean nos cuenta su historia.

Cinco años antes Sean se alistó en una banda terrorista llamada «Black Hammerheads», creyendo que era una simple secta. Su líder, Tom Skandenberg, poseía grandes poderes mágicos. Cuando Sean se dió cuenta de que estaba entre criminales dejó la organización, pero tres días después quemaron su casa, matando a su mujer, su hijo y su hermano gemelo, mientras él estaba fuera. Lo perdió todo. Se escondió en Hollywood y juró venganza.

Pasó los tres años siguientes saboteando las actividades de BH, pues conocía sus puntos de encuentro y jugaba con una ventaja: le daban por muerto. Pero poco podía hacer él solo.

Entonces, en enero del 76, BH cesó de repente todas sus actividades, y sus puntos de encuentro fueron abandonados. Por lo visto planeaban algo grande para acabar con LA; poco después aparecieron los monstruos y se fundó Sododm. Pensando que BH tenía algo que ver con los ídems, Sean se alistó en Sodom.

Las tres primeras gemas se hallaban en lugares antes usados por BH, y al encontrar la cuarta apareción Tom Skandenberg. Sean piensa que están intentando formar un ejército, y robaron las gemas para poder manipular a los miembros de Arkan's Guardians. Pero encontraros mejores soldados: los monstruos... Sean nos va a hablar de un tal Harry, pero propone seguir la conversación al día siguiente, ya que está bastante cansado.

Al día siguiente todos descubren horrorizados que Sean está muerto: ha sido estrangulado. Entonces llega Melissa, ya recuperada, quien nos explica que conocía a Sean; al morir su familia siguieron en contacto. En cuanto a Harry, es el jefe de una alianza secreta contra BH, que fundaron él y Sean. Melissa aún recuerda dónde está su escondite. De hecho, bastante cerca: ¡En la tienda de Wilmington sur! Acompañados por Melissa, le haremos una visita a Harry. Damien está muy callado desde hace algún tiempo, según dice no se encuentra

muy bien...

SECCIÓN 7: THE EYE OF THE DRAGON

En la tienda Melissa le da al dependiente una contraseña, tras lo cual nos deja pasar al interior, donde hay unas cuantas personas de arriba para abajo. Harry nos cuenta que Sean y él fundaron la alianza, pues aquél sospechaba que BH estaba preparando algo dordo; sin embargo, Sean conocía algo sobre BH que nunca llegó a decir. Steve propone arrestar a sus miembros, pero Harry ya ha investigado y legalmente ninguno de sus miembros existe; ni siquiera la existencia de BH ha sido probada.

Jeff habla sobre la cueva de Griffith Park, donde la gente fabricaba gas venenoso obligada por un monstruo; tras matarlo, examinamos los restos, pero más bien por encima; tal vez se nos pasó por alto algo. Harry promete enviar dos hombres a investigar, ahora lo importante es encontrar al asesino de Sean. Puede averiguar quién es gracias a la magia, pero necesita un objeto llamado «The Eye of the Dragon», escondido en una casa antigua, antaño ocupada por un mago y hoy deshabitada, llamada la mansión del dragón. Esta casa está en Beverly Hills, donde llegaremos atravesando el minilaberinto que hay tras la una puerta.

En Beverly Hills la gente nos cuenta que la mansión del dragón está llena de pasadizos secretos, y algo sobre una fuente antigua. Alguien nos habla sobre habla sobre una leyenda, según la cual en el centro de la tierra hay un santuario, llamada Atlanta Room, fundado por unos alienígenas, en el que se encuentra abundante armamento mágico. Bueno, vamos a la famosa mansión.

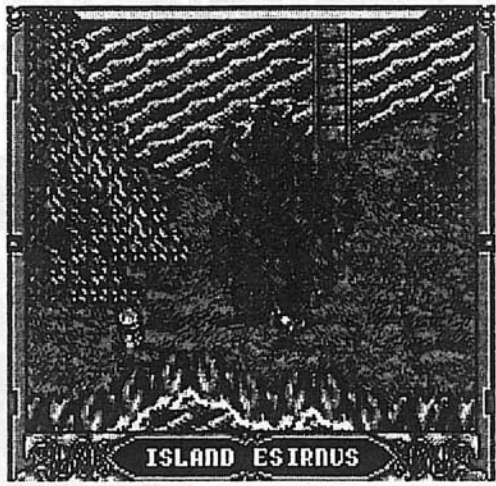
Lo primero que haremos es entrar por la puerta de la derecha. En el pasillo hay tres habitaciones; entraremos en la del centro y empujaremos la pared que tenemos en frente: aparecerá una entrada secreta. En la mesa hay un texto, según el cual es necesario el sacrificio de dos cruces, una de oro y otra de plata, para despertar al oráculo.

En la habitación de la izquierda hay una armadura a la que le falta uno de los rubís que hacen las veces de ojos. Encontraremos dicho rubí entre los libros de la misma habitación, tras ponerlo de nuevo en la armadura se abrirá otro pasaje secreto. En la nueva habitación hay nada menos que diez cofres... en uno de ellos está la cruz de oro. La llevaremos a la habitación central y la sacrificaremos. Aparece otro texto: «Consulta el antiguo testamento para encontrar la cruz de plata».

Ahora iremos a la habitación de la derecha, que es la biblioteca. En la sección de religión hallaremos el antiguo testamento; al tirar de él para sacarlo se abrirá otra entrada secreta, que nos conducirá al sótano. Desde aquí llegaremos a una escalera que nos conducirá al jardín (cuidado, hay otra escalera que nos devuelve a la casa; si la coges por error tendrás que volver a entrar en el sótono por la biblioteca). Al final del jardín encontraremos una fuente... en la que alegremento nos sumergremos tras enfundarnos el traje de buzo. Atravesaremos la fuente y saldremos a otra partición del sótano.

Al final del mismo nos encontramos una extraña inscripción, escrita con lo que parecen ser carácteres griegos... ¿Acaso esta inscripción contiene, oculta tras un extraño código, algún tipo de información que nos permitirá encontrar la cruz de plata? ¡¡No!! Esta pintada sólo sirve para despistar. La cruz la encontraremos en una de los nichos vacíos del sótano, entre la salida de la fuente y los garabatos despistantes.

Llevaremos la cruz a sacrificar en el mismo lugar que antes, y aparecerá el famoso oráculo, un señor que quizá sea muy listo, pero que la verdad, es el tío más feo que he visto



nunca. Va y nos suelta que el objeto que buscamos está en el ático, la pastoral hará aparecer la entrada. Según apunta Melissa, la pastoral es la sexta sinfonía de Beethoven. En la biblioteca encontraremos un libro con todas las sinfonías de este tipo; no tenemos más que buscar una habitación en la que hay un piano y tocar la sexta (a ver... D5 E5, A5...) ¡Premio! Se abre un pasadizo que conduce al ático, en el que encontraremos un cofre conteniendo el Eye of the Dragon.

Rápidamente llevamos el trasto este a Harry, quien nos dice que hay que volver a la escena del crimen. Vamos a Sodom HQ, y en el dormitorio de Sean Harry comienza a magiquear... en el ojo dragoniano ese podemos ver la escena reconstruida, incluyendo la cara del asesino, que resulta ser...

¡¡¡ DAMIEN !!!

Nadie sale de su asombro... Damien balbucea, grita «¡Ramírez!» y huye más rápido que ya. Nadie sabe quién es ese Ramírez... Iremos a visitar a Steinein y le contaremos la situación. Este nos sugiere investigar en el laboratorio de Filips situado en Santa Mónica. Vamos para allá, y en una de las habitaciones encontramos a Ramírez, al que ya habíamos visto antes. Ligeramente enfadados le preguntamos dónde está Damien, y por toda respuesta pulsa un botón, se abre una cápsula de la habitación y sale Damien, que nos ataca... no tenemos más remedio que matarle.

Entonces aparece Steinein, quien nos hace notar que el ser que acabamos de fulminar no era Damien, sino un robot con su apariencia. Nos cuenta que cuando existía Filips hubo un proyecto secreto para la creación de soldados robot, el «Proyecto SOD». El mismo y Ramírez se encargaron de la mayor parte del diseño. Pero los SOD resultaron ser caros y peligrosos; uno de los dos que llegaron a ser

fabricados fue destruído, y el otro guardado en un laboratorio secreto de Filips; el director de Filips, Sledge Hammer, se hizo cargo personalmente. Pero el edificio ardió, Filips cayó en bancarrota y Hammer se suicidó; todo el mundo creyó que el SOD había sido destruído. BH estaba detrás de todo: Ramírez se había alistado, y gracias a él pudieron robar el SOD burlando las medidas de seguridad.

De repente Bishop cae en la cuenta... ¡¡Harry y los demás están en peligro!! Es necesario ir a avisarles. Steinein se queda para examinar los restos del pseudo-Damien.

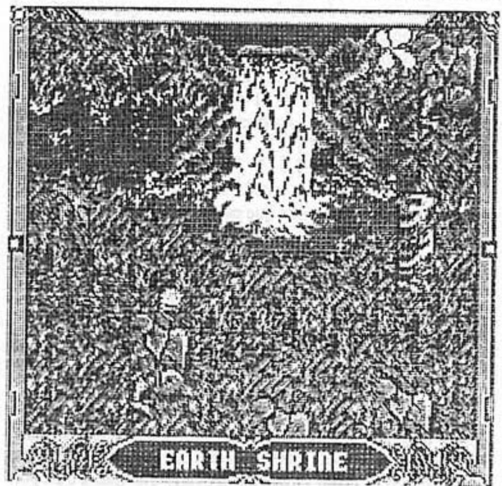
SECCION 8: CONSPIRACY DENUDATION

Al entrar en la tienda nos encontramos a Aron (el dependiente) ligeramente masacrado... en el interior no hay nadie... es demasiado tarde.

Pero entonces nos da el venazo de volver a la mansión del dragón... se oyen ruidos... ¡Están todos aquí! Harry nos explica que se olió algo raro y huyeron rápidamente; sólo lamenta no haber tenido tiempo de avisar a Aron. Ahora su principal preocupación son Keith y Erischa, a los que envió a la cueva a investigar. Vamos para allá (la forma más rápida es teletransportarse al templo y bajar) y en el almacén de toxinegas encontaremos una entrada nueva, que nos conducirá a una especie de helipuerto. Llegamos justo a tiempo de evitar que Ramírez mate a Erischa por orden de su superior; lucharemos con él y le mataremos hasta que se muera.

Hemos librado a a Erischa de una buena, pero Keith no ha tenido tanta suerte. Erischa nos cuenta que descubrieron la entrada y llegaron a la base, en cuyo centro había una pequeña nave espacial lista para despegar... era muy avanzada, podía alcanzar casi la velocidad de la luz y, ¡sorpresa! Usaba toxinegas como combustible.

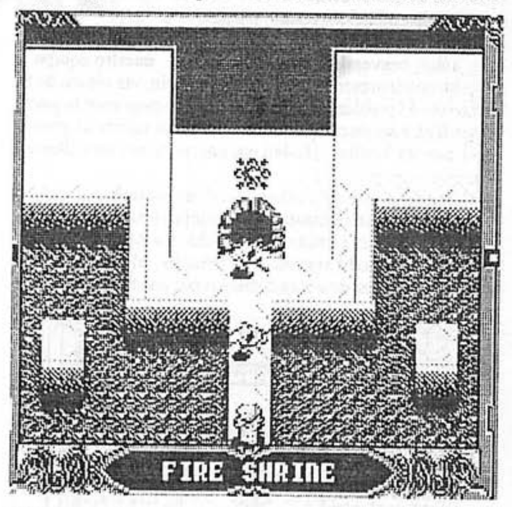
Siguieron investigando y descubrieron que todo estaba preparado por un equipo especial que trabaja para el gobierno, por lo que la conspiración parece cada vez más grande.



Antes de que la capturaran a ella y mataran a Keith encontró en la nave un cristal verde; Manuel, el de Fawlty Towers, había hablado de estos cristales: servían para entrar en la cueva de Griffith Park.

Al regreso le mostramos el cristal a Harry, que confiesa no saber qué es; irá a ver a Steinein para consultarle. Erischa nos revela que BH tiene un local en Downtown... ¡Sí! Sólo puede ser Porky. Vamos para allá, y vemos que ya no está el manruco que nos impedía la entrada. Entramos en la habitación y sobre la mesa encontramos una agenda con el logo de BH, que naturalmente chafardeamos: «Todos los miembros se reunirán en el hall de encuentro.» Tras leer esto miraremos otra vez la misma agenda: encontraremos un mapa, que señala un edificio en Hollywood Sur (casualmente es Real State), y una indicación: el hall está en la tercera planta. Para acceder hay que pulsar en el ascensor el 1, el 9 y el 5 a la vez, y entonces el 3. Pues oído cocina...

Una vez en Basement 3 nos encontramos ante una cueva de aspecto no muy alegre... No, no te voy a decir por dónde has de ir, me ha vuelto a dar un ataque de malitis. Sólo te diré que tu objetivo son unas escaleras que bajan al infierno, pero antes has de encontrar en un cofre un traje aislante que te protegerá de las altas temperaturas infernales. Una vez en el infierno no tendremos que dar muchas vueltas para llegar al famoso hall... pero la puerta está cerrada y es considerablemente dura. Mejor damos un rodeo y nos colamos por una esquinita, justo a tiempo de escuchar la conversación de los

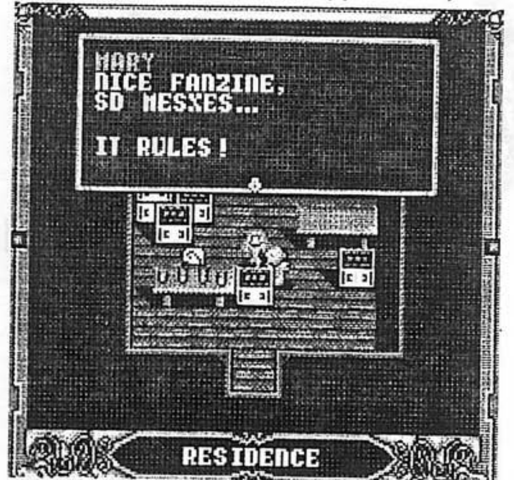


BHeros. Según dice uno de ellos, Damien está encerrado en la prisión de Albatros, en el área industrial de Santa Mónica. Alguien propone, con evidentes signos de mala leche, dejarlo morir de hambre, ya que sin él los sodomistas no tienen nada que hacer... sueltan algo así como que la fase final está a punto de comenzar, y entonces se van. A punto están de descubrirnos, pero a Bishop le da tiempo de teletransportarnos a Sodom HQ.

¿Y cómo vamos al área industrial? La respuesta es otra pregunta: ¿Para qué están los amigos? Iremos a exponerle el caso a Ray, el camarero del bareto aquel de Downtown, quien efectivamente nos da la solución: sólo tenemos que entrar en el sótano de la Darktower (aquella que estaba en lo más profundo de Griffith Park), que casualmente es adyacente a un edificio abandonado del área industrial. A partir de aquí basta hacer un agujero en la pared y ya estamos. Gracias Ray; tómate algo.

Pues venga, nos teletransportamos a la torre, entramos y buscamos el sótano (¿Que no te acuerdas de dónde está? Pues

habrán descubierto la entrada a los desagües... en ese momento llega Caín, al que Tom ordena bloquear dicha entrada. Caín se queja de que en esas condiciones no podrá trabajar bien, a lo que Tom replica que la entrada permanecerá cerrada hasta que se libren de Sodom (¿Serán...?) Ray y Tom se van, mien-



tras que Caín se queda y abre la caja fuerte. Entonces le sorprendemos y le matamos tan ricamente, tras lo cual podemos chafardear a placer el contenido de la caja.

El plan de BH es apoderarse de LA, para lo cual conseguirán una armada; vigilada por los SOD, esta armada causará el pánico entre los ciudadanod, que se volverán contra el gobierno, causando una situación de anarquía. A partir de aquí el apoderamiento es cosa fácil. Las gemas habían sido robadas precisamente para manipular a los miembros de la secta... pero también mencionan algo sobre el riesgo de tener soldados humanos que se pueden sublevar, y algo sobre una «Operación X» (¿Será la misma del Salamander?)

Hay más datos... La quiebra de Filips, la destrucción del laboratorio y la supuesta muerte de Hammer (cuya nueva identidad es Brian Braz) estaban preparadas por BH, quienes se habían apoderado del SOD. Hay una lista de los conspiradores: el «Big Boss» (anónimo), Tom Skandenberg (cuyo verdadero nombre es Hans Meiser), Zagon Steele, Caín, Brian Braz y el profesor Ramírez.

Interesante. Para empezar Brian Braz es el manruco que estaba a cargo de Porky. Además, Meiser es el tipo de cuyo collar Steinein sacó las huellas para entrar en la Darktower, oficialmente también muerto... A ver qué nos dice Caldron. Meiser está mencionado en un archivo clasificado de la CIA, en el «Bermuda Incident» del 53. Iremos a Arca para que nos vuelvan a actualizar la tarjeta. Al leerla averiguamos que Meiser formaba parte del equipo que investigó el incidente... desapareció en el fondo del océano, y se le dió por muerto. Ahora resulta que este tipo es el segundo en BH... esto cada vez se lía más. Bishop propone encontrar aquella entrada secreta en el alcantarillado.

Iremos a Hollywood norte y entraremos por la alcantarilla que habíamos desbloqueado. Una pantalla a la derecha encontraremos una entrada que antes no estaba. Llegaremos a una puerta que ha sido tapiada recientemente. Si seleccionamos la dinamita para volarla Jeff nos hará notar que eso es poco menos que un suicidio, dada la fragilidad de la construcción. Le mejor que podemos hacer es seleccionar la barra de hierro (aquella que usamos en nuestros tiempos para forzar la entrada al sótano de Fawlty Towers) y derribar el tinglado «a mano».

Estamos en otra red de alcantarillado, ésta parece ser bastante antigua, debe ser la anterior red de la ciudad. Seleccionaremos la red y bajaremos al agua; si hacemos ISSDS encontraremos una puerta de tamaño gigante, con algunas inscripciones... si optamos por hacer turismo (vuelvo a recomendarte hacer un mapa) encontraremos, además de unos cuantos cofres, cinco interruptores, cuya utilidad de momento desconocemos.

De vuelta en Sodom HQ le contamos nuestro hallazgo a Caldron, quien nos promete mandar un equipo para investigar. Vamos a descansar, tras lo cual Caldron nos expone el resultado de la investigagción: la puerta se abre mediante cinco cerraduras eléctricas, numeradas 1-5 (los interruptores que habíamos encontrado por el camino). Para que la puerta se abra hay que desbloquear las cerraduras impares, y dejar bloqueadas las pares; ahora sólo hay que averiguar cómo están numeradas las cerraduras.

Llegamos a uno de esos puntos del juego en los que es necesaria una pizca de perspicacia... A ver si eres capaz de abrir la puerta tú solo. Una pista: es imprescindible hacer un mapa completo de la zona.

¡Premio! Seguro que te has fijado en el detalle de la estrella de David con las puntas numeradas que hay en la puerta, y seguro que también has caído en que si dibujas una estrella idéntica sobre el mapa la disposición de los interruptores en el mapeado coincide con la de las puntas. Enhorabuena.

Al entrar por la puerta nos encontramos con unas escaleras que bajan (unas escaleras que, por cierto, parecen laaaaaargas), en lo que parece ser una galería suboceánica, por la humedad y el ruido de las olas. Bajamos un buen rato, la humedad y los ruidos aumentan... hasta que topamos con una puerta, que sólo puede abrirse dese el otro lado. Nos queda un cartucho de dinamita y las paredes parecen sólidas... pues venga, lo ponemos frente a la puerta y lo encendemos. De repente se oye un giganetsco ruido, se abre la puerta y un feísimo bichejo de nombre Manticore (mucho disgusto) nos ataca.

Este engendro tiene una defensa de 4000, no le hacemos ni cosquillas y encima en inmune a todas nuestras magias...

Ejem... bueno, creo que con esto tendreis para unos cuantos dias (meses). Como comprendereis no podemos poner el comentario entero de un tirón, porque nos harian falta un número considerablemte grande de páginas. Pero no os preocupeis, en el próximo número intentaremos llegar hasta el final de este laaargo juego.

Hasta incluso!

///KONAMI MAN///

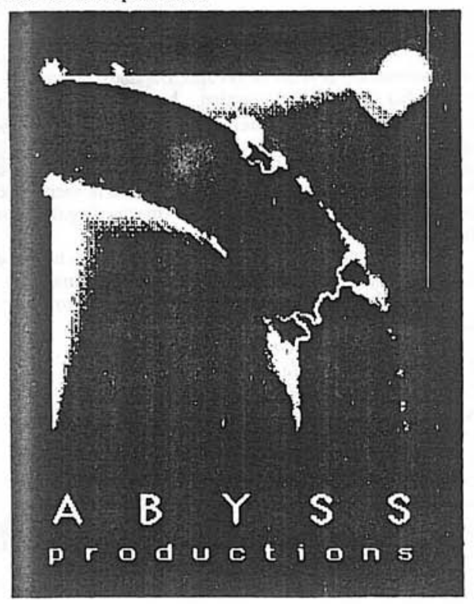


Zandvoort

Olivier Hustin de Abyss nos ha enviado este resumen/ comentario de lo que fue la pasada reunión de Zandvoort. Lamentamos no poder ofreceros fotos del evento, otra vez será...

Por desgracia no pude quedarme mucho tiempo en **Zandvoort** a causa de mi trabajo. Este año Zandvoort no ha sido gran cosa. Pocos visitantes en comparación con otros años, pocas novedades presentadas (algunos direis «y falta de interés por tu parte»). En fin, al menos el tiempo era muy bueno, **Zandvoort** es un bonito lugar para visitar y está lleno de chicas guapas. 8-)

Bueno, vamos a lo que nos interesa: el contenido de la exposición.

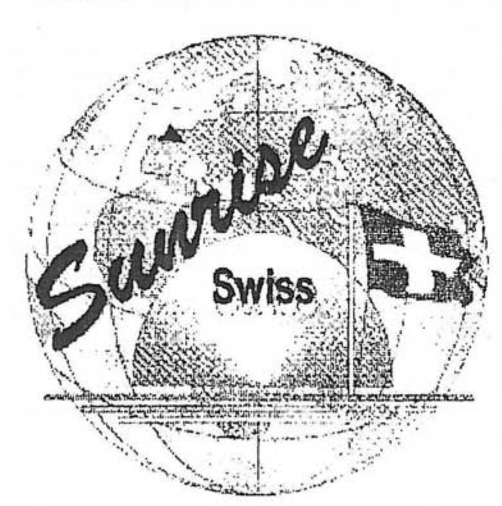


Los organizadores habían cambiado la disposición de los stands para dar una sensación de conjunto menos vacía, pero esto no bastó para disimular la falta de expositores...

El stand **Sunrise**, como siempre, era el más importante. Tenía un poco de miedo por el tema del cambio en la dirección, y me preguntaba en qué se convertiría ahora **Sunrise**, pero parecen igual de activos que siempre y tenían, con diferencia, el stand más interesante.

En particular, el interfaz **ATA-IDE** de **Henrik Gilvad**, que permite conectar a un **MSX** discos duros y **CD-ROM** de una forma barata. También había un digitalizador para **V9990**. Tuve la suerte de ver las primeras imágenes del **Sonic** para **V9990**; realmente se parece mucho a la versión Megadrive, y «debería» estar listo para **Tilburg** (y digo bien, «debería»).

La gran preview de **Sunrise** era **XTAZY**, un



shoot-rm-up para **V9990** realizado por **ABYSS** (¡¡Hey, pero si somos nosotros!! :-)). En **Zandvoort** sólo se mostró la presentación, pero el juego ya está muy avanzado. Si todo va bien debería estar listo para **Tilburg** (¡Martial, has de trabajar duro!)

Por desgracia ni rastro del **MKID**, me gustaría conocer a los autores para decirles cuatro cosas ;-)

MI-CHI presentó **WIOS**, el nuevo sistema de explotación para **V9990**. Lástima que aún no haya aplicaciones disponibles para este sistema.

Compjoetania presentó una demo muy buena llamada «Calculus», que contiene efectos verdaderamente originales en un **MSX** (*Plasma, 3D con fuentes luminosas, rotaciones, etc...*) Funciona con un simple **MSX2** con 128K, pero algunas partes funcionan también con **V9990** y **Turbo R**. La música, compatible con el **Music Module** y el **Moonsound**, es de muy buena calidad.

The Bitboyz (creo que es un nuevo grupo)



presentó un **Bomberman** muy bien hecho para **V9990.**

El grupo francés **POWER MSX** (¿rangers? :-) también estaba presente con **MIF** (una utilidad de conversión de imágenes de PC con una calidad excelente), su magazine y un CD recopilatorio lleno de programas **MSX**.

Aparte de esto poca cosa. Algunos stands con hard y soft de segunda mano, en general a buen precio; discos musicales para **Music Module** y **Moonsound** aquí y allí; los stands **MCCM** y **Futuredisk** con sus magazines disponibles; stands con cónsolas (pude probar una Nintendo 64. ¡Es genial!) y un emulador de **MSX** para PC.

Bueno, esto es todo, al menos lo que recuerdo. Espero la llegada de **Tilburg** con impaciencia, pues este año **Zandvoort** ha sido ciertamente «limitado».

Olivier Hustin

VDPblaster

Bienvenidos de nuevo a la mejor sección del SD MESXES. Esta vez, suponiendo que aún haya alguien que se atreva a leer estas páginas, intentaré explicaros algunos 'trukis sencillos' referentes al VDP (¿Y por qué VDP Blaster?... no sé, pero suena a cosa importante, ¿no?)

Para empezar os aclararé aquello que os anuncié en el articulo del DISK I/O ERROR #1, algo precipitado, pero ya sabeis el motivo (sí, sí... empieza por 'campo' y acaba por 'traviesa'). Para los que no recordeis de que estoy hablando vamos a hacer un poco de memoria: En el DIOE os contaba que para evitar el parpádeo que ocurre en la linea en la que generamos una interrupción (muestreo con encuesta, según el gran Konami Man), como ocurre cuando cambiamos de página o paleta y la linea en la que se da el cambio está a trozos como la parte de arriba y a trozos como la de abajo, se puede utilizar la siguiente técnica: 1º Se hace la llamada a la rutina VDP_INT (como en los ejemplos del DIO #1) 2º Se desctiva el modo de 'visualización por pantalla' 3º Se hacen las modificaciones pertinentes (cambio de paleta, scroll, etc...) 4º Se vuelve a activar la 'visualización por pantalla' Esta es la técnica que yo use en el DIOE #1, para la rutina visualizadora de textos. Lo que se ve en la pantalla en el momento de leer el texto es lo siguiente: Franja superior: Logo del DIOE en screen 5 y paleta #1. Centro: Texto en screen 6 y paleta #2 Franja inferior: Opciones en screen 5 y otra vez paleta #1 Como vereis, entre el texto y las partes superior e inferior hay una pequeña franja de color negro en la que ni se ve el gráfico de fondo en screen 5 ni las letras en screen 6. Esto es porque en esa franja el modo de visualización en pantalla esta desactivado, y el resultado es que el texto desaparece 'limpiamente' y sin 'rayitas de roña' (es que soy un genio...)

```
SCREEN_OFF:     LD      A,&b00xxx0xx
                OUT     (#99),A
                LD      A,128+1
                OUT     (#99),A
SCREEN_ON:      LD      A,&b01xxx0xx
                OUT     (#99),A
                LD      A,128+1
                OUT     (#99),A
```

Estas son las dos rutinas que hay que poner, primero SCREEN_OFF y luego SCREEN_ON. La única condición que hay para que esto funcione es que en ambas partes, por arriba y por abajo, el color destinado al fondo ha de conservar la misma paleta, puesto que al 'apagar' la pantalla lo que en realidad hace es sacar una franga del color del margen de la pantalla, y si lo cambiamos por enmedio se verá 'roña'. Para los que querais saber qué es lo que hace realmente esta rutina, sólo os hace falta saber que el bit modificado es el 6 de R#1, conocido por las siglas 'BL'. Pero, ¿por qué no se envian directamente los valores 0 para desactivar y 64 (&b01000000) para activar?. La respuesta está en el hecho de que no podemos ingnorar el cometido de los otros bits. En el DIOE yo use los valores 32 y 96 puesto que en el modo



gráfico en el que estaba esos eran los valores de los otros bits. La forma más sencilla para saber los valores de los restantes bits sin necesitar siquiera conocer sus funciones es la siguiente: 10 SCREEN x 20 A=VDP(1) 30 SCREEN 0 40 PRINT BIN$(A) 50 END Una vez sepais como está el byte en el modo en que vais a trabajar ya podeis modificar el bit 6 sin que ocurran excepciones. Por último sólo me queda añadir que entre el CALL VDP_INT y el CALL SCREEN_OFF hay que colocar unos cuantos NOPs para evitar de nuevo parpadeos antes de desactivar la pantalla. En el DIOE coloqué 10 para la franja superior y 6 para la inferior (no me pregunteis por qué, pero funciona; es cuestión de ir probando hasta que encontreis el punto exacto). Bueno, creo que esto ya ha quedado claro. Ahora vamos a tocar un tema algo

delicado. Lo más usual cuando se trabaja con interrupciones es tener que insertar unos cuantos NOPs por aquí y otros cuantos por allí, para conseguir que las dichosas rayitas de roña o parpadeos (ya no se como coño llamarles) desaparezcan o sean lo más pequeñas posibles. Otra técnica aparte de la de los NOPs es la de meterle un sprite que tape el cacho dónde parpadea, aunque no siempre quede muy estético. El problema está en que al usar



la tecnica de los NOPs se llega a un limite que roza la perfección... igual te has tirado toda la noche regateando con tu MSX 2 la cantidad de NOPs que hacían falta por aquí y por allá, pero al final se consigue la perfección... Ja! Soy invencible!... corriendo a casa de mi amigo el del Turbo R a enseñarselo para... para que vea la pantalla llena de roña y parpadeos... para su R800 los 10 NOPs que has puesto no son más que un chiste. Es por eso que muchas veces es necesario realizar 2 versiones del mismo programa en la que sólo cambia el número de NOPs, o simplemente, poner el Turbo R en modo Z80. Además no son esas las únicas diferencias; he comprobado que el MSX 2+ de Sanyo (no se si los demás también) es uno de los MSX en los que más parpadean las rutinas con interrupciones. Será por diferencias entre el V9938 y el V9958 o quizás por causas más profundas, pero eso sí, si consigues que en un MSX 2+ de Sanyo tu rutina vaya perfecta (a 60 Hz) seguro que en todos los demás MSX irá de coña. Conclusión: no deis por acabada vuestra rutina antes de haberla probado en los 4 modos del MSX (2, 2+ y Turbo R (en modo Z80 y R800)) y recordad que a 60 Hz el VDP no admite tanta caña como a 50 Hz (puede que hagais un scroll super suave a 50 Hz y que al probarlo a 60 Hz sea penoso).

Bien, depues de estos aburridos consejos me imagino que querreis darle a las neuronas, ¿no?... pues ale, aquí van unas linas para los más aplicados en el tema:

A estas alturas me imagino que ya sabreis como se hace un scroll horizontal. Para los que no, aquí os pongo un listado en BASIC, el cual me imagino que os iluminará para hacer el equivalente en ensamblador.

```
10 SCREEN 5
20 COPY (0,0)-(2,20) TO (254,0)
30 COPY (2,0)-(256,20) TO (0,0)
40 GOTO 20
```

La linea 20 copia lo que hay en el extremo izquierdo de la pantalla unos pixels más a la izquierda y la 30 mueve todo el bloque hacia la izquierda. De esta forma lo que se va por la izquierda sale de nuevo por la derecha.

Si los no entendidos en ensamblador quereis aprovechar la rutina podeis hacer lo siguiente: Para empezar usais el Basic Kun para acelerar el proceso y añadís esta linea: 35 IF TIME=0 THEN 35 ELSE TIME=0. Su función es más o menos equivalente al CALL WAIT_VDP, aunque con algunas limitaciones. Después está en vuestras manos el elaborar una rutina que en lugar de copiar lo que se va por la izquierda en la parte derecha copie un trozo de una letra y vaya haciendo un scrolltext. Volviendo al ensamblador, que es lo nuestro, me imagino que el programa equivalente al listado Basic lo podriais hacer de cabeza (¿no?), pero como por naturaleza el ser humano es ambicioso, lo primero que haríais sería cambiar la anchura que yo he puesto (20 pixel en el eje Y) por 100, 150 o 212 los más atrevidos. Pues ya os advierto que no lo proveis porque no cuela. La longitud máxima que se puede hacer conservando la suavidad ronda los 30-36 pixels (el hecho de que movais el bloque de 2 en 2 o de 10 en 10 no influye en la suavidad, sólo en la velocidad y en el dolor de cabeza al intentar seguirlo con la vista). Ahí nuestros amigos del Baisc lo tienen crudo para hacer un scroll horizontal suave de más de esas 30-36 lineas, pero recordad que nosotros (seres superiores) contamos con un arma infalible... (trrrrr -redoble-): LAS INTERRUPCIONES. Una vez más las interrupciones van a servir para que podamos pasarles la mano por delante a todos aquellos que dicen:- ¿Programá en enzamblaó?... pa qué zi con mi Turbo R y el Basic Kú to va volao... a más, yo puedo hacer todo lo que tú desde Basic y mes musho más fácil... es que ya te gusta complicarte, eh?... En esos momentos, cuando les dejeis totalmente en ridiculo con vuestras mega producciones, recordad quien sacrificó sus horas de estudio (pffff!) para habriros los ojos en este oscuro mundo de la programación... recor-

```
        ; SCROLL HORIZONTAL
        ; (c) 1996 by Ramoni
STEP_Y          EQU     15
N_STEPS         EQU     15

                ORG     #B000
DI START        LD      HL, BLOCKV
```

```
        LD      B,15
        LD      C,#9B
        LD      A,32
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+17
        OUT     (#99),A
        OTIR
        LD      A,212
        CALL    VDP_LINE
        XOR     A
        LD      (LINEY),A
        LD      A,(DIS_PAG)
        XOR     %00100000
        LD      (DIS_PAG),A
        OUT     (#99),A
        LD      A,130
        OUT     (#99),A
        LD      A,8
        LD      (R#18),A
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+18
        OUT     (#99),A
        LD      A,(PAG_OCUL)
        XOR     1
        LD      (PAG_OCUL),A
        LD      (BLOCK+3),A
        LD      (BLOCKV+3),A
        XOR     1
        LD      (BLOCK+7),A
        LD      (BLOCKV+7),A
        LD      A,N_STEPS
BUCLE:  PUSH    AF
        PUSH    AF
        LD      A,212
        CALL    VDP_LINE
INCSCROLL:      LD A,(R#18)
        INC     A
        AND     %00001111
        LD      (R#18),A
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+18
        OUT     (#99),A
SET_BLK         LD A,(LINEY)
        LD      (BLOCK+2),A
        LD      (BLOCK+6),A
        ADD     A,STEP_Y
        LD      (LINEY),A
        POP     BC
        CALL    WAIT_VDP
COPY_BLK:       LD HL, BLOCK
        LD      B,15
        LD      C,#9B
        LD      A,32
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+17
        OUT     (#99),A
        OTIR
CONTINUE:       POP     AF
        DEC     A
        JP      NZ, BUCLE
PUSHSPC:        IN      A,(#AA)
        AND     %11110000
        ADD     A,8
        OUT     (#AA),A
        IN      A,(#A9)
        BIT     0,A
        JP      NZ,START
        EI
        RET
WAIT_VDP:       LD      A,2
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+15
        OUT     (#99),A
        IN      A,(#99)
        AND     1
        JR      NZ,WAIT_VDP
        XOR     A
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+15
        OUT     (#99),A
        RET
VDP_LINE        OUT     (#99),A
        LD      A,128+19
        OUT     (#99),A
        LD      A,1
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+15
        OUT     (#99),A
LEE:    IN      A,(#99)
        AND     1
        JR      Z,LEE
        XOR     A
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+15
        OUT     (#99),A
        RET
DIS_PAG:        DEFB    %00011111

PAG_OCUL:       DEFB    0
LINEY:  DEFB    0
R#18:   DEFB    8
BLOCK:
DEFB    16,0,0,0,0,0,0,
0,240,0,STEP_Y,0,0,0,#D0
BLOCKV:
DEFB    0,0,0,0,240,0,0,0,
16,0,212,0,0,0,#D0
```

dad quien fue vuestro maestro, albadlo, y rezad a vuestros dioses para que su nombre sea siempre recordado... - sí, el fue mi maestro... ¡¡¡el gran Ramoni!!! - Estooo... y ya que estamos en ello, aprovecho para deciros quien fue el que me habrió los ojos a mí: Olivier Hustin. El ha sido el que me ha introducido en el mundo de las interrupciones, y él és aún el que me ayuda cuando tengo problemas. ¡Chas grácias Olivier! Bueno, mariconadas aparte, voy a contaros como hacer un scroll grande... ¿cómo de grande? ¿de 256x50?... ¿¡¿de 256x100?!?... ¿¡¿¡¿de 256x200?!?!?... Pues no, un scroll de PANTALLA COMPLETA (256x212) en screen 5 (!x34)

Primero de todo, antes de empezar con las rutinas hay que filosofar (programísticamente hablando) sobre el método a utilizar: ¿Qué pasa si 'así por las buenas' intentamos hacer un copy de 256x100 pixels para hacer un scroll suave? Lo que sucede es lo siguiente: El VDP empieza a copiar pixel a pixel lo que le hemos mandado y, mientras tanto, el barrido del monitor (ver SD#6) va haciendo su trabajo, que es visualizar por pantalla lo que el VDP ha copiado. El 'conflicto' esta en que al VDP sólo le da tiempo a copiar una zona de aproximadamente 256x34 (+o-) en el tiempo en que tarda el barrido a 'dar la vuelta', por lo que si pudiéramos relentizar el paso del barrido, veríamos que cada tiempo (1/60 seg.) aparecería un bloque nuevo de 256x34 hasta llegar a los 256x100. Y he aquí el problema. Para que un movimiento sea suave no puede estar la imagen parada más de un tiempo (1/60 seg.) y, por lo que hemos visto, para copiar un bloque de 256x100 tardaría unos 3 tiempos. En este aspecto, resulta muchísimo más fácil hacer un scroll vertical, puesto que contamos con un peazo de registro que hace el trabajo sucio por nosotros (R#23), mediante el cual, sin hacer ningún copy podemos desplazar la imagen hacia arriba. Pero... ¿no tenemos nada similar en dirección horizontal? ¿Nunca os ha pasado que en vustro monitor (o TV) la imagen sale cortada por un lado? ¿Y que habeis hecho? Si no me equivoco habeis usado el registro R#19, más conocido como SET ADJUST. Voilá! El VDP de los MSX 2 también cuenta con un pseudo-scroll horizontal! Pero maticemos un poco por qué esto de pseudo-scroll. Lo que pasa es que el set adjust tiene sus limitaciones, y el movimiento máximo que puede dar es de -7 pixels a +8, de izquierda a derecha. ¿Y qué se puede hacer con un desplazamiento de ±16 pixels? Pensad un poco; hemos dicho que el máximo que el VDP

puede copiar en un tiempo es de aprox. 256x34 pixels, y que para que el scroll sea suave la imagen no debe de estar parada más de 1 tiempo... luego ¿Y si hacemos 16 copys de 256x14 y entre uno y otro usamos el ADJUST para simular un movimiento a la izquierda? Todo iría bien hasta que llegáramos al tope del ADJUST, ¿y después qué? Para solucionarlo hay que usar 2 páginas de la VRAM y la cosa va tal que así: 1- Echamos el Adjust al tope a la derecha (+8), 2- visualizamos la página 1, 3- copiamos una franja de 240x14 de la página 1 a la 2, desplazándola a la vez 16 pixels hacia la izquierda, 4- movemos el adjust una posición (+7) 5- copiamos la siguiente franja de 240x14 de la 1 a la 2, y movemos el adjust otra vez (+6) ... (repetimos hasta que el adjust esté a -6). En este momento la diferencia entre la pagina 1 y 2 es que la página 2 está movida hacia la izquierda 16 pixels. 7- ponemos el adjust de nuevo a +8 y visualizamos la página 2 en lugar de la 1. 8- Repetimos lo mismo teniendo en cuente el cambio de páginas (goto 3).

Todo esto parece muy fácil, pero ya se que lo que interesa es el programa, así que ahí va:

¡¡¡ PROGRAMA !!!

Voy a explicarlo brevemente ya que a estas alturas deberíais entenderlo en un plis: Como el scroll es un bucle continuo en el que todo se repite, da lo mismo empezar por una cosa o por la otra, así que yo empiezo copiando el extremo izquierdo de una de las dos páginas al extremo derecho de la otra (16x212). Despues espero a que el barrido llegue a la linea 212 porque esta es la primera que no es visible, y asi ya puedo hacer los cambios que deseo. La etiqueta LINEY lleva el contador de la primera linea Y de los bloques que iremos copiando. DIS_PAG es un byte preparado para ser enviado a R#2 que indica la página visible. Cambiando el bit 6 (con el XOR) hacemos que se alternen la página 0 y 1. Lo siguiente es poner el 'adjust' (R#18) con el valor 8 (tope derecho), y cambiar los datos de las etiquetas para copiar los bloques en la página correspondiente. Ahora empezamos con el bucle. En N_STEPS, lógicamente indicamos el número de pasos que queremos que haga antes de cambiar de página (15). Después esperamos de nuevo a la linea 212 y movemos una posición el 'adjust' (el AND es para despreciar los bits altos, que corresponden a la posición Y). Acto seguido copiamos un bloque de una página a otra. La razón por la que la llamada a WAIT_VDP está antes y no después es por lo mismo de antes: al ser un bucle todo se repite, y da lo mismo hacerlo antes o después. Aun así, es mejor hacerlo de esta forma, porque mientras el VDP está copiando nosotros hacemos otras cosas, y sólo 'perdemos tiempo' cuando es imprescindible, justo antes de copiar el siguiente bloque). Esto se repite 15 veces, hasta que se ha copiado la pantalla entera. Lo siguiente es una detección de si se pulsa espacio y un RET en caso de ser así. Si no vuelve a empezar de nuevo. Por último están las rutinas WAIT_VDP y VDP_LINE, que creo que ya he explicado de sobras.

Esto es todo. Así de sencillo es hacer un scroll horizontal a pantalla completa. Sólo un dato, aunque el scroll podría funcionar en cualquier screen sólo lo hace en screen 5 por la siguiente razón: En screen 6 o 7 la longitud del eje X es el doble, y en screen 8 el VDP se 'satura' al tener que copiar el doble de datos (en screen 8 1pixel=1byte, mientras que en screen 5 es la mitad). Sin embargo no creo que os cueste mucho adaptarlo a screen 6, 7, 8 o 12, aunque vaya tontería sería hacerlo en screen 12, ¿no? Por si os interesa hacerlo más rápido sólo teneis que aumentar el incremento de R#18 en cada paso y dividir el numero de pasos, aunque cuantos menos pasos hagais, menos cacho de pantalla podreis copiar. Lo suyo es buscar el equilibrio entre velocidad y tamaño. Allá vosotros. Para los más lanzados os planteo un problema: Además de esperar a la linea 212 esperad a la 180 (por decir algo) y en esa linea cambiad a la pagina 3 y poned R#18 a 0. Así tendreis siempre una parte de la pantalla fija y la otra móvil. También podeis jugar con R#23 y hacer un scroll 'saltarín'. Lo de cambiar la rutina de copiar la parte izquierda a la derecha por una de copiar letras no os lo propongo porque me imagino que todos estais pensando en hacerlo, ¿o no? Pues hasta aquí llega mi afán por divulgar mi sabiduría (vaya fanfarronada), así que ya sabeis, practicad mucho y ya veremos con que extraño efecto os sorprendo en el próximo número (!).

Ramoni



SECTA PREVIA

Tal día como el pasado 30 de julio conseguí, por fin, reunir los fondos necesarios para adquirir un Mega-SCSI (el banco tenía poca vigilancia ese día). En medio time=0 lo pedí, siguiendo las instrucciones aparecidas en el número siete de esa revista que tiene el nombre tan raro... sí, esa, ¿cómo era? ¿SD MECLEX? ¿SD MXEEES? Bueno, como sea.

El caso es que diez días más tarde va y coge el cartero y llama a



la puerta para pedirme un autógrafo. Pesadumbres de la fama... En fin, gustosamente firmé en un extraño cuaderno que llevaba, y a cambio el tío va y me entrega un paquete procedente de japolandia... ¡¡El megaskasi!! ¡¡No puede ser, sólo ha tardado diez días!! Esto sí es rapidez. Por supuesto descuarticé el paquete en menos de una décima de ipsofacto (reíros de las cosquillitas que el Ramoni le hizo al paquete de su munsaun (ver SD eso #7)) y allí estaba: el cartucho, el manual en chino (¡¡¡JAPO-NEEES!!! (¿Pero no es lo mesmo?)) y diversa publicidad propagandística de ZIPs, MOs y similares, en el susodicho idioma. Ah, y un disco de utilidades megaskasieras.

Ups, hay un problemilla... aún no tenía el cable necesario para conectar el invento a mi jardisduro, y un conector mini SCSI 2 no es algo que se compre en la verdulería de la esquina (más bien es algo imposible de encontrar en toda la isla). Pero, ah amigo, dentro de esta maravilla chi... ponesa también hay una bonita SRAM de 256K, y esa sí puede usarse sin cables ni parafernalias externas. Así pues me puse a investigar, y entre lo poco que coneguí sacar en claro del manual y un e-mail que le mandé a Tsujikawa averigüé un par de cosillas. Así pues, he aquí este bonito artículo sobre

ACCESO A LA SRAM DEL MEGA-SCSI

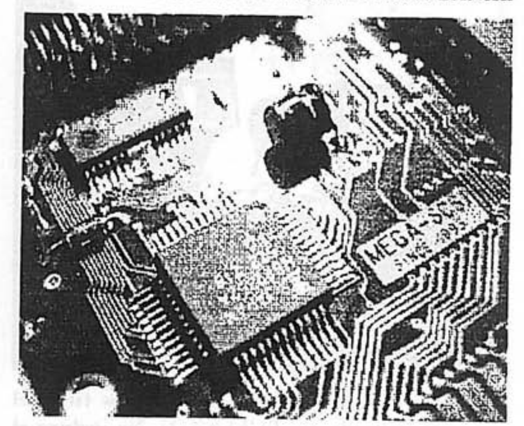
Antes de que se me olvide, un pequeño pero importante detalle. El botoncito que hay en la parte posterior del Mega-SCSI NO borra el contenido de la SRAM: simplemente lo oculta (es decir, cualquier lectura de la SRAM mientras el botón esté pulsado arrojará un #FF como resultado, y si no te andas listo te puede caer en un ojo), quedando de nuevo visible al soltarlo. Si la SRAM contie-

ne roña podemos tener problemas al arrancar, por eso es necesario pulsar el botón mientras arrancamos si aún no hemos instalado nada en ella.

El espacio de direccionamiento del Mega-SCSI tiene una longitud de 32K, y va de #4000 a #BFFF. Este espacio se divide en cuatro páginas de 8K, que hasta tienen nombre y todo:

Nombre	Espacio	Control
BANK4	#4000-#5FFF	#6000
BANK6	#6000-#6FFF	#6800
BANK8	#7000-#9FFF	#7000
BANKA	#A000-#BFFF	#7800

La SRAM se divide, por tanto, en segmentos de 8K (bancos, según el manual (que a descifrar los katakanas sí llego, ¿eh?)), hasta un máximo de 128. Para conectar un banco en una de los BANKn



no tenemos más que enviar el número de banco a la dirección de control correspondiente (por supuesto, el Mega-SCSI ha de estar conectado en la página o páginas del Z80 correspondiente(s)). Hay dos formas de conectar un banco: en modo de sólo lectura (sólo los primeros 64 bancos pueden ser conectados en este modo), o en modo de lectura/escritura.

El modo de conexión (sólo lectura o lectura/escritura) viene determinado por el bit 7 del número de banco. Si mandamos el número de banco a la dirección de control con el bit 7 puesto a cero, el banco se conectará en modo de sólo lectura. En cambio, si este bit es uno también podremos escribir en el banco.

Ejemplo: ¿que queremos conectar el banco que tú ya sabes en BANK8? Pues nada, si aún no lo hemos hecho conectamos el Mega SCSI en las páginas 1 y 2...

```
LD A,slot del Mega-SCSI
PUSH AF
LD H,#40
CALL ENASLT [#0024]
POP AF
LD H,#80
CALL ENASLT
```

... y conectamos el banco tan ricamente:

```
LD A,34 / LD A,34 or 128 ;Modo lectura / lectura y escritura
LD (#7000),A
```

EMULACION DE ROM

Como ves, se trata de un mecanismo similar al del mapeador de memoria, e idéntico al de los cartuchos MegaROM. De hecho, el Mega-SCSI puede emular perfectamente un cartucho de este tipo, y eso es precisamente lo que hace cuando se le instala la ROM del DOS 2, que consta de 8 bancos de 8K; el resto de bancos se usa para el disco ESE-RAM (el programa instalador ya se encarga de modificar adecuadamente el DOS2, para que sea capaz de gestionar este disco, antes de instalarlo en la SRAM). En el disketekete suministrado con el Mega-SCSI hay diversas utilidades para cargar y grabar el contenido de cualquier cartucho Mega-ROM o ESE-RAM desde o a un fichero en disco.

Así pues, es posible usar la SRAM para instalar un cartucho Mega-ROM, pero ha de ser un Mega-ROM que cumpla las especificaciones de ASCII en cuanto a direcciones de control. Esto significa que no es posible instalar un Mega-ROM de Konami.

No es que sepa leer el pensamiento, pero voy a responder a tu pregunta antes de que la formules: Sí. «¿Sí? ¿Seguro?» Sí, la emulación de ROM es perfecta aunque sea posible acceder a los bancos en modo de escritura. La razón es simple: un cartucho Mega-ROM tiene un máximo de 64 bancos de 8K, numerados de #00 a #3F. Esta es precisamente la numeración de los 64 primeros bancos de la SRAM en modo de sólo lectura. Ningún programa preparado para ser instalado en Mega-ROM accederá a ningún banco más allá de éstos, ya que en un Mega ROM real simplemente no existen.

Una curiosidad sobre el programa que captura la ROM del DOS2. Si intentas capturar la ídem contenida en el SCSI de BERT, el programa te dirá que es defectuosa y no te dejará instalarla. Lo

mejor que puedes hacer es capturar la ROM de un Turbo-R, que es la versión 2.3 y no da ningún problema, además de que te deja arrancar en modo DOS1/Z80 pulsando el 1.

MAS SOBRE LOS BANCOS

Seguro que ya te has dado cuenta. Si los bancos #00-#3F son los únicos que pueden conectarse en modo de sólo lectura (bit 7 a cero, por tanto su numeración se queda como está), y para conectar cualquier banco en modo de lectura/escritura hay que ponerle a uno el bit 7 (con lo cual los bancos se transforman en #80-#FF), ¿qué pasa con los bancos #40-#7F? Estos bancos son en realidad uno solo: el SPC (SCSI Protocol Controler), un banco especial a través del cual el sistema operativo gestiona la transferencia de datos entre el SCSI y los dispositivos a él conectados. Para conectarlo basta enviar a la dirección de control correspondiente cualquier número entre #40 y #7F.

Si vas a escribir en algún banco es aconsejable conectarlo en BANKA, ya que es el único BANKn que no contiene direcciones de control. En cualquier caso recuerda esto: si tienes instalado el DOS en la SRAM, antes de salir de tu programa BANK4 ha de contener el banco 0 y BANK6 el 1, de lo contrario habrás ganado un bonito cuelgue.

Una pregunta que posiblemente ya te has formulado dice algo así como: ¿es posible reservar algún banco de la SRAM para mi propio uso, sin que el disco ESE-RAM lo toque? Pues sí, pero ello implica volver a formatear el disco ESE-RAM. Lo primero que has de hacer es ejecutar el siguiente programa, donde en NUMBANKS has de poner es el número de bancos que quieres reservar, en BUFFER el inicio de una zona de memoria libre de 16 bytes y en SLOT el ídem en el que se encuentra el Mega-SCSI:

```
LD A,#A4
LD HL,BUFFER
LD IX,#7FFC
LD IYh,SLOT
CALL #001Ch ;CALSLT
```

Ahora, en los primeros cuatro bytes de BUFFER tienes la siguiente ;información:

+0 : Número total de bancos SRAM ;

+1 : Númber de bancos usados por el DOS (2 para DOS 1, 8 para DOS 2)

+2 : Primer banco usado por el disco ESE-RAM

+3 : Número de bancos usados por el disco ESE-RAM

```
LD A,(BUFFER+2)
ADD NUMBANKS
LD (BUFFER+2),A
LD A,(BUFFER+3)
SUB NUMBANKS
LD (BUFFER+3),A
LD A,#A5
LD HL,BUFFER
LD IX,7FFCh
LD IYh,SLOT
CALL #001C ;CALSLT
```

Ahora, tras formatear el disco ESE-RAM con el programa ESFORM.COM dispondrás de NUMBANKS bancos para ti solito, numerados



consecutivamente; el primero de ellos tiene el número indicado en (BUFFER+1). No incluyo el cargador BASIC del listado anterior, ya que si no programas en ensamblador difícilmente podrías sacar provecho de la reserva de bancos.

Para acabar, un pequeño detalle. Para confirmar que nos encontramos frente a un Mega-SCSI operativo (con el DOS instalado) hemos de buscar la cadena «MEGASCSI», en ASCII, a partir de #7FE0.

LA GENIAL MODIFICACION DE KONAMI MAN

Lo único que no me ha gustado del Mega-SCSI es que no te deja la posibilidad de arrancar ignorando su presencia mediante la pulsación de alguna tecla, tal como ocurría con el BERT, que en paz descanse (sí, sí, aunque no lo creais, el chip controlador de mi SCSI BERT explotó espontáneamente, lo cual me hizo muuuuucha gracia).

Pero los que me conozcais ya sabeis que Konami Man no se rinde tan facilmente, así que me puse a buscar una solución.

Y la hallé. Investigando la cabecera del DOS instalado en la SRAM encontré que la ejecución comienza en #4092. Aquí hay un par de instrucciones, un salto a #7000 y muuuuucho espacio vacío, que se puede aprovechar para insertar este programilla:

```
        ORG #4092
        XOR A
        LD (#6000),A
        INC A
        LD (#6800),A
        LD A,#03
        CALL #0141
        BIT 5,A
        LD A,(#FFE8)
        RES 1,A
        JR NZ,SECTA
        SET 1,A
SECTA:  LD (#FFE8),A
        OUT (#99),A
        LD A,#89
        OUT (#99),A
        LD A,#07
        CALL #0141
        BIT 6,A
        RET Z
        JP #7000
```

¿Que lo cualo qué hace este puñao de bytes? Pues nada more y nada menos que permitirte arrancar ignorando la presencia del Mega-SCSI, simplemente manteniendo pulsada SELECT. De paso arranca a 60Hz; si eres un fanático de los 50 Hz mantén pulsada la H.

Para meter esto en el Mega-SCSI puedes teclearlo y ensamblarlo directamente, previa conexión del SCSI en la página 1 y envío de un #80 a #6000; o bien ejecutar este programilla BASIC:

```
10 CLS:D=&HA000
20 READ A$:IF A$=»$» THEN 30 ELSE POKE D,VAL(«&H»+A$):D=D+1:GOTO 20
30 INPUT «Slot del MEGA-SCSI»;SL:IF PEEK(&HFCC1+SL)=0 THEN 50
40 INPUT «Subslot»;SB:SL=SL+4*SB+128
50 POKE &HA000,SL:DEFUSR=&HA001:D=USR(0)
60 PRINT:PRINT»SRAM modificada.»:END
70 DATA 34, 3A, 0, A0, 26, 40, CD, 24, 0, 3E, 80, 32,0,60,21,26,A0,11,92,40, 1,2C,0,ED,B0
80 DATA AF, 32, 0, 60, 3A, C1, FC, 26, 40, CD, 24, 0, C9, AF, 32, 0, 60, 3C, 32, 0, 68, 3E, 3, CD, 41
90 DATA 1, CB, 6F, 3A, E8, FF, CB, 8F, 20, 2, CB, CF, 32, E8, FF, D3, 99, 3E, 89, D3, 99, 3E, 7, CD
99 DATA 41, 1, CB, 77, C8, C3, 0, 70, $
```

ESE SERIES

Según me ha contado Tsujikawa, la serie ESE consta de cuatro dispositivos:

- ESE-RAM disk: Cartucho ESE-RAM basado en un Mega-ROM que cumpla las especificaciones de ASCII en cuanto a direcciones de control.

- ESE-SCC disk: Cartucho ESE-RAM basado en un Mega-ROM de Konami con SCC. Para construir este dispositivo hay que agenciarse un Konami con SCC y hacerle unas cuantas modificaciones. Aquí sí sería posible instalar un Mega-ROM de Konami, ¡¡y jugar con el sonido original!!

- MEGA-SCSI: Controlador SCSI basado en un ESE-RAM disk.

- WAVE-SCSI: Controlador SCSI basado en un SCC-RAM disk.

Excepto para el WAVE-SCSI, toda la documentación necesaria para fabricar estos cartuchos es de dominio público, y de hecho está en el disco que acompaña al Mega-SCSI; pero el grupo ESE Artists Factory sólo fabrica Mega-SCSIs.

EL FUTURO

El futuro... es como un SCSI discontinuo pintado en un MSX... (Nota del #34: Néstorán, deja la Konga, anda...)

Bueno, esto se acaba aquí, pero os advierto que cuando salga el SD#9 ya tendré el cable montado, y probablemente me habré comprado ¡¡una unidad ZIP!! (en cuatro meses seguro que los del banco vuelven a bajar la guardia alguna vez). Y si descubro algo interesante, pues lo siento, pero tendré que daros la lata con ello, que para eso no me pagan. Hasta entonces, ¡hasta inclusive!



**/////KONAMIMAN **

Mega Ram Disk

Posiblemente poco o nada sabreis de este cartucho brasileño. La verdad es que no es ninguna novedad, pues yo lo tengo hace ya varios años, pero si que se le puede sacar provecho con un poco de imaginación.

Aparentemente se trata tan sólo de un cartucho que al ejecutarlo crea una RAM DISK con su propia memoria. Mi modelo es de 512 Ks, pero también los hay de 256 Ks. La ROM además del programa que emula la unidad de disco y gestiona la memoria, incluye un MSX DOS en brasileño, que para nosotros no tiene demasiada utilidad, y menos si tienes un Turbo R puesto que ni siquiera funciona la RAM DISK. Ya sabemos que los brasileños no suelen programar siguiendo las normas del standard, así que esto no debería sorprendernos...

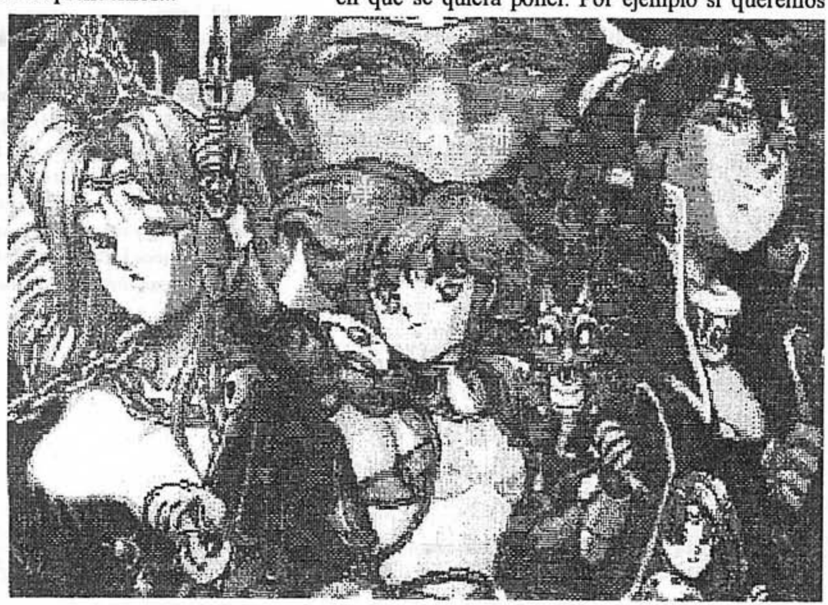
La memoria interna del cartucho no sirve como ampliación de memoria, porque no incluye MAPPER, y el sistema de paginación es distinto del usual.

Bueno, y que hacemos? Pues mantener pulsado el DEL mientras se inicializa el ordenador, de esta manera desactivaremos la RAM DISK. Ahora ya podemos trabajar sin problemas.

La memoria esta dividida en paginas 8 Ks. Sólo tienes que dividir el numero de Ks entre 8 para saber de cuantas páginas dispones. Como todos sabreis las páginas del MSX son de 16 Ks y la memoria se divide en cuatro bancos: 0000-3FFF / 4000-7FFF / 8000-BFFF / C000-FFFF.

No es muy dificil deducir que los bancos del cartucho han de ser también de 8Ks, quendando de la siguiente forma, puesto que el cartucho sólo tiene RAM de &H4000 a &HBFFF: 4000-5FFF / 6000-7FFF / 8000-9FFF / A000-BFFF. El cartucho tiene dos modos de funcionamiento:

- Modo paginación: Se activa mandando un dato al puerto &H8E. La memoria es tratada como ROM, siendo imposible escribir en ella. Para seleccionar un banco sólo hay que escribir su número en el area en que se quiera poner. Por ejemplo si queremos



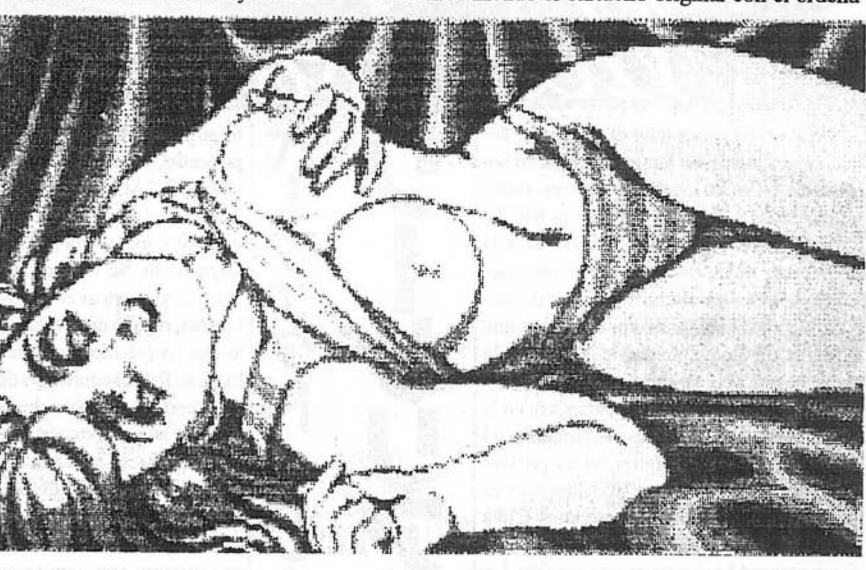
poner el banco 7 en el area 8000-9FFF, bastará con poner:

POKE xxxx,7 desde BASIC

LD A,3 / LD (xxxx),A desde ensamblador xxxx=cualquier dirección entre 8000-9FFF.

- Modo escritura: Se activa leyendo un dato del puerto &H8E. El modo de paginación se desactiva y la memoria funciona como RAM normal y corriente.

Bueno, muy bonito... Y para que sirve esto? Pues no se si os habeis dado cuenta de que el sistema de paginación es el mismo que utilizan los cartuchos de KONAMI, asi que si copias los bancos de un cartucho a la MEGA RAM, seleccionais el modo de paginación y ejecutais el programa, podreis jugar a cualquier juego sin problemas de memoria, como si del cartucho original se tratara. Es decir, se podria jugar al SHALOM o NEMESIS 2 en un MSX de 64 Ks, o al SOLID SNAKE con música en un MSX2 cualquiera, etc...



No creo que sea necesario explicar que se puede grabar tantas veces como se quiera en el cartucho, y que una vez apagado el ordenador los datos se pierden como en la RAM normal.

Esto de la emulación de cartuchos sólo vale para los de KONAMI y compatibles, puesto que los cartuchos de ASCII, PANASONIC, etc.. utilizan sistemas distintos de paginación. Pero como los puertos son direcciones de memoria, no sería muy complicado cambiar estas direcciones en el programa original para poder hacer funcionar también juegos de estas compañias en la RAM DISK. Por ejemplo se podrian grabar los programas que vienen en la ROM del TURBO R, porque el metodo de paginación es el mismo que el de cualquier cartucho de PANASONIC, y hacerlos funcionar cambiando sólo unas cuantas direcciones.(Esto es teoría, no lo he probado en la práctica)

Para facilitar un poco las cosas, he hecho un programa que carga un fichero que contenga la información de un cartucho, ofreciendo las siguientes opciones: - No ejecutar el juego: Sería como si hubiésemos metido el cartucho original con el ordenador encendido. - Ejecutar el juego cargado: Pues eso. - Ejecutar el juego con R800 (sólo Turbo R): Imaginaros el SOLID SNAKE tres o cuatro veces más rápido! - Emular el cartucho que queramos: Simplemente indicando el RC (o número de identificación del cartucho) tendremos las ventajas de las famosas combinaciones de cartuchos.

Queda alguna opción más, pero de menos importancia.

El fichero que contiene la ROM se puede hacer de muchas formas, pero la más cómoda es utilizar el MGSAVE que viene con el MEGA-SCSI,que se encarga de mirar la longitud del cartucho y de que tipo es.

Así que ya sabeis, si teniais este cartucho y no lo usabais mucho, esta es la oportunidad de sacarle provecho. Hasta la próxima!

MANUEL PAZOS

N. de la R.: *Si alguien está interesado en conseguir dicho programa le aconsejamos que se ponga en contacto con su autor.*



パーフェクト・コレクション

ソーサリアン

Payos y payas de todo el mundo, ha llegado el momento de hacer un esfuerzo sobrenatural. Por un momento dejareis todos la Macarena y pasareis a escuchar MUSICA. No, no me refiero al Bakalo, ni a la musica Malafaka, que no... que Jesulín noo. A ver... ¿como has dicho?, ¿música de maquinita?, eh... bién, teniendo en cuenta que mi madre le dice «música de la mierda de los chinos»... aceptamos.

Ni lo hice en la primera entrega ni en la segunda ni en esta, no voy a comentar el Falcom Plus Mix Version, ni el perfect collection Dragon Slayer VI. El motivo es que no es suficiente decir que unos CD's son muy bonitos sin sacarles nada más, como empecé haciendo en esta sección. Lo interesante es poder daros los títulos y las letras de las canciones traducidas, las partituras también podrían ser interesantes, pero se necesitaría más espacio del que disponemos. Por estas razones los aparteré mientras tenga cosas mejores, o hasta que consiga traducir sus textos. Pasemos ahora a



lo que os tengo preparado.

Perfect Collection Vol. 1

Como veis se trata del primero de los 3 CD's (dobles) que forman esta colección. En él aparece una carta de Takuo Uchida (director de King Records), contando un poco su historia. Nos dice que este Perfect Collection ha surgido gracias a toda la gente que lo venía pidiendo, y a sus ganas por mejorar el pasado CD SPECIAL BOX'89. Este fue el primer trabajo conmemorativo de Falcom, tuvo muchísimo éxito, incluso la gente todavía piensa que es perfecto. Se vendieron todos en muy poco tiempo, y ahora al estar agotados en todas las tiendas, resulta casi imposible conseguirlo, por lo que ha pasado a ser una joya al alcance de los más fieles seguidores de SORCERIAN.

Pero ese éxito no dejó satisfecho a Takuo Uchida, su poca experiencia en este campo le privó de hacer muchas cosas, y ahora se da cuenta que el resultado de aquel BOX'89 podría haber sido mucho mejor. Nos pone un ejemplo, es como cuando en un juego se va a luchar por primera vez, uno se muere de ganas por descargar todo su poder, tiene una energía que no puede contener, pero cuando se enfrenta es derrotado rapidamente, por su falta de experiencia.

Esto es lo que le pasó a Takuo Uchida con el SPECIAL BOX'89. Ahora ya han pasado 3 años, y durante este tiempo a hecho muchísimas grabaciones, a conocido muchas personas que arreglan músicas, compositores y cantantes. En definitiva, ahora tiene más recursos que antes. Y a base de no dormir y mucha vitamina, ha conseguido más fuerza, valor, y vitalidad para sus trabajos. Nos cuenta que también con la ayuda de J.D.K. Band y otros profesionales, está consiguiendo la máxima protección. J.D.K. Band es un grupo muy exigente que quiere todo tal y como ellos dicen, y esto da muy buenos resultados.

La realización de esta colección ha requerido muchísimo esfuerzo, para que os hagais una idea, Takuo Uchida perdió la novia y le quitaron el carnet de conducir, todo por su dedicación a este Perfect Collection. Dice que lo más gracioso era tener que ir a conferencias cuando llevaba dias sin dormir. Casi lo que nos pasa a

Ahora ya nada le da miedo, después de la realización de esto se ve capacitado para hacer cualquier cosa... bueno, en seguida confiesa que sí tiene miedo de algo, y es de no poder acabar este texto a tiempo (se entiende que lo está redactando en el último momento... vamos, como yo ahora).

Continua diciendo que con este CD pretende dar una satisfacción a todos, y que está seguro de que lo conseguirá. El P.C. Sorcerian I se vendería el 21/7/91, P.C. Sorcerian II el 21/9/91 y finalmente el P.C. Sorcerian III con el que se concluye la saga, el 21/11/91. Al terminar de escuchar los 6 CD's uno siente emoción y una gran sorpresa, y se da cuenta que el Sorcerian es un gran juego. Otro propósito de Takuo Uchida es conseguir que mientras se escuchan las músicas, uno sienta lo mismo que cuando juega al Sorcerian. Verdaderamente para esta colección todos han trabajado mucho. Se ha estructura-



ΔTakuo Uchida, director de King Records

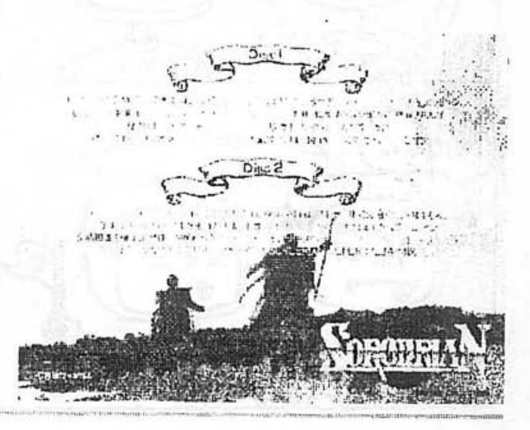
do perfectamente, pero la gente mientras lo escucha se sorprende tanto, que esta estructura como otros detalles se les pasa, y es que se ha incluido todas las técnicas aprendidas en estos años. Seguidamente Takuo Uchida reconoce que está hablando demasiado bién sobre su trabajo. Pero continua, dice que cuando se compra el Vol. 1, una vez escuchado no se puede estar sin escuchar los volumenes 2 y 3 (Y le doy toda la razón).


Chiharu Tatsumi

Hasta aquí la carta de Takuo Uchida, director de King Records. Ahora pasemos al contenido de este volumen.

En el disco 1 encontramos 18 canciones en arranged version, que como todos sabreis se trata de las versiones que aparecieron en el SPECIAL BOX'89, pero con un acabado perfecto. En el disco 2 hay una selección de las mejores pero versionadas, en total 9 temas. Contiene tres cantadas y una de ellas está en japonés (esta ha sido traducida por Ayumi Takeuchi, quién ya colaboró en el pasado número). Siguen otras 3 canciones en new age, y finalmente más arranged version, mucho mejores a las del primer CD.

Hasta aquí el comentario del P.C. Sorcerian I. Espero que os haya parecido interesante, os animeis y me pidais una copia (ya sabeis, una cinta (virgen, de 90 min. suficiente para este volumen completo) + 400 Pts, que se funden en transporte hasta correos y gastos de envio). Desde aquí quiero dar las gracias a Chiharu, que se prestó a traducirme la carta de Takuo Uchida a la una de la noche, cuando cerramos el restaurante, y que se privó de ir a tomar una copa con sus amigos japoneses. Creo que al final se dará cuenta que sin su ayuda esta sección no tendría ningún interés. Y como no a Ayumi Takeuchi, por habernos traducido esta canción. Saludos desde Mallorca, espero que tu carta me llegue muy pronto!!. Bién, con la ayuda de ellas creo que ha salido un buén comentario, quizá me haya pasado lo que a Takuo Uchida, yo seré el director de esta sección, pero me faltaban las artistas.



OCAERINASAI

(Se dice mucho cuando álguien vuelve a su casa)

Pronto podré ver tu sonrriente cara
En la ciudad una divertida música se escucha

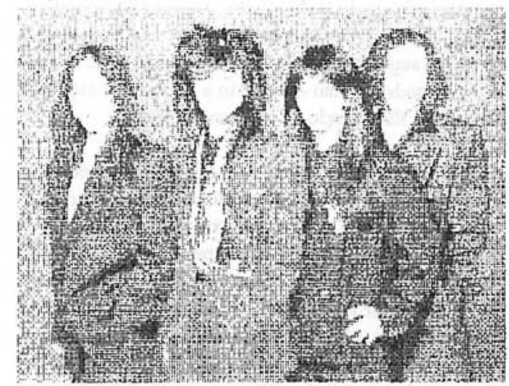
Ahora el viajero tiene amor en su corazón
Un largo viaje terminó

Yo siempre estaba soñando
Solamente te estaba esperando

Entre la gente abrazame!!
Todos te están aplaudiendo
Yo en la distancia te he dado la mano

Pero no la has encontrado me has pasado con
cariño bienvenido
Seguramente un día serás solo para mi

Cuentas cosas sobre paises lejanos
Muestrame la sonriente cara que estaba echando
de menos



J.D.K. BAND



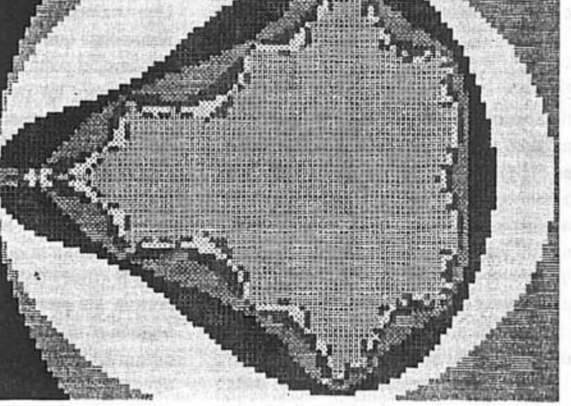
Ayumi Takeuchi



SaveR

Te vas a cagar con los... Fractales

Bienvenidos al maravilloso mundo de los fractales. Hete aquí un PCsiano al que por fin estos capushos de la secta han dejado hacer un artículo para el SD #8. Y sin más preámbulos me zambullo en el tema, pues andamos escasos de pergamino. ¿Quién no ha oído hablar de los fractales? Esos curiosos entes matemáticos tan en boga hoy día, aflorados de las modernas teorías del caos. Algunos de vosotros habréis visto de seguro alguna imagen del hombre de Mandelbrot en alguna revista y os habréis preguntado: «¿Cómo se hacen estas formas tan extrañas? ¿Qué es un fractal? Ans?» Yo voy a intentar contestar a alguna de esas preguntas. ¿Qué es un fractal? A grandes rasgos se dice que un objeto, una figura, o lo que sea, es fractal, si posee las características de autosimilitud y fraccionamiento.



O sea, si está compuesto de partes más pequeñas que se asemejan al conjunto completo. El ejemplo clásico es el de un árbol: está compuesto de ramas que parecen pequeños árboles, y a su vez tienen ramas más pequeñas que a su vez se componen de ramitas, y así hasta llegar a las hojas. Esta sucesión de ramas de tamaño cada vez menor revela otra característica de los fractales: el nivel de autosimilitud. Cuando se llega a las hojas del árbol ya no se puede decir que haya más fraccionamiento en partes similares al todo, y así se dice que el árbol es fractal en unos cuantos niveles. Los fractales matemáticos, que son completamente autosimilares, tienen niveles de autosimilitud infinitos: si hacemos una ampliación del hombre de Mandelbrot en alguna zona interesante, podemos ampliar y ampliar y siempre irán apareciendo nuevas formas. Nunca encontraremos una línea recta, sino que toda la curva es rugosa. Otra característica de los fractales es su dimensión fractal, relacionada con la rugosidad. Lo curioso es que esta dimensión puede ser fraccionaria, y no un número natural como estamos acostumbrados a ver (2d, 3d...) La dimensión fractal asociada a un fractal es un número real (decimal) que revela su «rugosidad». Cuanto más cercano sea este número a la siguiente dimensión (2 para una línea, 3 para una superficie), más rugoso y complicado será el fractal. Fractales los hay de muchos tipos, y podemos encontrar muchas formas fractales en la naturaleza. Algunos ejemplos son los citados árboles, los cristales de nieve, las montañas (puesto que su «rugosidad» permiten ampliar partes que se parecen a la montaña entera) o incluso las nubes. Fractales matemáticos En las matemáticas hay muchos caminos para llegar a los fractales. Por ejemplo, el hombre de Mandelbrot y los conjuntos de julia son funciones iteradas en el plano complejo (¿Ans? Ques eso?) Es decir, si para cada punto del plano complejo (¿sabéis lo que es un número complejo? pues eso) iteramos una función muy sencilla (iterar significa calcular el valor de la función en ese punto, y el resultado que nos dé volverlo a calcular, y así un número determinado de veces), y según el resultado final de la iteración, pintamos el punto con un color u otro, habremos dibujado el fractal de Mandelbrot. El hombre de Mandelbrot El (¿conocido?) matemático Benoit Mandelbrot descubrió un día (mientras desayunaba crêpes con mantequilla) que si iteraba la siguiente ecuación $Z= Z^2 + C$ (siendo Z y C números complejos) en el plano complejo, siendo

C el punto del plano que cambia, resulta que para algunos puntos el módulo de Z crecía y crecía hasta el infinito, mientras que para otros, oscilaba entre números siempre menores que 2. Resulta que si pintamos los puntos que se alejan al infinito de un color, y los que no lo hacen los pintamos de otro, para la región del plano complejo desde Z= (-2,-2) hasta Z= (2,2), habremos pintado el fractal de Mandelbrot. Este es el llamado «método de representación de fuga al infinito» de un fractal, porque miramos si un punto fuga la función o no al infinito. Lo maravilloso de un rfactal de este tipo es que si reducimos el área del plano complejo que estamos representando, manteniendo el tamaño de la ventana en pantalla (es decir, como si hiciéramos un zoom), ampliando una zona cercana al borde, veremos que aparecen más detalles. Si seguimos ampliando una y otra vez, aparecen detalles, ramificaciones, etc. Incluso aparecen copias del conjunto entero, mucho más pequeñitas. De eso se trata un fractal: de la autosimilitud. Lo siguiente es para los lectores con miedo a las matemáticas. Los números complejos son pares de números de la forma x +i*y, donde i es la raíz de -1, el número y se le dice parte imaginaria y el número x se le dice parte real. Pero es más cómodo escribirlos como coordenadas del plano: (x,y) La suma entre dos números complejos A y B es

A + B= (Ax + Bx, Ay + By)

Y el producto se define como:

*A * B= (Ax*Bx -Ay*By, Ax*By + Ay*Bx)*

Así que la ecuación de Mandelbrot en «números reales» es:

*Zx= Zx*Zx - Zy*Zy + Cx*
*Zy= 2*Zx*Zy + Cy*

Dibujando el conjunto de Mandelbrot Para dibujar el fractal usaremos un algoritmo como éste: primero escojemos la zona del plano complejo a representar, que viene dada por (x0,y0) y (x1,y1), definiendo respectivamente la esquina superior izquierda y la inferior derecha. El incremento de las coordenadas para cada pixel es: *dx= (x1-x0)/tx dy= (y1-y0)/ty*

respectivamente para el eje x y el eje y, y siendo tx y ty el tamaño del rectángulo a dibujar, en píxels. Un doble bucle anidado hará que pasemos por cada píxel. Las coordenadas del punto C irán incrementándose en cada píxel según dx y dy. Finalmente, en el interior del bucle usaremos dos variables temporales para iterar la función: Zx y Zy. Al principio de la iteración, estas variables están normalmente a 0. Si no lo están (o sea, tienen otro valor cualquiera), el conjunto de Mandelbrot saldrá deformado, lo que puede dar un interesante efecto visual. Antes hemos dicho que los puntos que pertenecen al conjunto de Mandelbrot son los que no hacen que la función crezca y crezca cada vez más, sino que se quedan estacionarios. Estos puntos hacen que el módulo del número Z no pase nunca de 2 (esto se puede demostrar rigurosamente, pero también se puede ver intuitivamente observando la fórmula) ¿Qué? ¿cómo? ¿Algunos de vosotros no sabéis lo que es un módulo? Pues es muy fácil: se calcula igual que el módulo de un vector en dos dimensiones:

Módulo de Z = *sqr(Zx*Zx + Zy*Zy)*

Siendo sqr la función raíz cuadrada, claro. Bueno, siguiendo con Mandebrot, Sabemos que los puntos del conjunto no harán nunca que el módulo de Z sea mayor o igual que 2. Luego sólo tenemos que iterar la fórmula, y cuando veamos que el módulo de Z es >=2, sabemos que el punto no pertence al conjunto. Pero ¿cuántas veces tenemos que iterar la fórmula? Fácil: infinitas veces. ¿Ans? Bueno, como no podemos hacerlo (porque tardaríamos infinito tiempo), lo que haremos será representar una aproximación, no el conjunto completo. Pero ya nos bastará. Lo que haremos será poner un máximo de iteraciones. Si el punto no fuga al infinito en ese numero dado de iteraciones, supondremos que el punto nunca lo hará, y consideraremos que pertenece al conjunto de Mandelbrot. En realidad puede que si lo iterásemos unas cuantas veces más fugara, y entonces no pertenecería al conjunto. Pero por algo estamos calculando una aproximación, ¿no? Así pues, la salida del bucle de iteraciones será por dos motivos: o bien el módulo de Z excede de 2, o bien se ha llegado al número de iteraciones máximo. Una vez hemos salido del bucle, sabemos el número de iteraciones que hemos hecho. Si este número es igual al máximo, el punto pertenece al conjunto. Si es menor que el máximo, no pertenece. Podemos entonecs pintar el píxel correspondiente en blenco o negro, dependiendo de si el punto pertenece o no al conjunto. Pero queda más bonito si pintamos el punto usando como color el número de iteraciones hechas. Los atractores El hecho de que salga más bonito es que salen unas degradaciones multicolores que van redondeando la forma «auténtica» o «final» del conjunto, aproximándose a él. Esto es porque los puntos con igual número de iteraciones, al fugarse al infinito, lo hacen a una distancia parecida del conjunto. Y ¿porqué he titulado est párrafo «Los atractores»? Porque ésa es la idea de lo que en matemáticas se llama un atractor: Algo (una figura, o lo que sea) que atrae puntos (que pueden representar cualquier cosa, como el estado de un paciente afectado de enfermedad cardiovascular), atrae puntos, repito, hacia él. En el ejemplo del paciente, el punto que representa sus constantes vitales nulas (la muerte) podría ser un atractor para los puntos en los que el paciente está muy grave (si entra en una parada cardíaca, por ejemplo) Ese punto sería un atractor, porque estados (puntos) cercanos a él, tienden

hacia ese estado.

El conjunto de Mandelbrot es un atractor, como todos los fractales en el plano complejo. Cuanto mayor sea el número de iteraciones permitido, más cerca del atractor estarán los puntos que consideramos el conjunto. Si pudiésemos hacer el número máximo infinito, tendríamos no una aproximación, sino el cinjunto exacto.

Pero creo que me he emocionado filosofando. Después de todo, vosotros sólo queréis hacer un programa que dibuje gráficos despampanantes (¿o no?) En resumen, los fractales iterados en el plano complejo son tan sólo fórmulas iteradas. Hay cientos de fórmulas que dan fractales. Podéis investigar variando las ecuaciones, y seguramente encontraréis resultados extrañísimos. En el próximo número seguiré hablando de fractales de otro tipo, que son útiles para hacer árboles y figuras extrañas: Los sistemas-L. Son más «controlables» que las funciones iteradas en el plano complejo, en el sentido de que podréis hacer vuestros propios «monstruos». Explicación del programa ejemplo Las variables son las siguientes:

TX%, TY%:	*Tamaño de la ventana a representar, en pixels.*
X0,Y0,X1,Y1:	*Ventana del plano complejo a representar.*
IX, IY:	*Incremento del punto C en cada pixel.*
CX, CY:	*Punto que recorre el plano complejo.*
ZX, ZY:	*Punto que iteramos.*
I%, J%:	*Coordenadas del punto actual en pantalla.*
MN%:	*Número máximo de iteraciones.*
N%:	*Número de iteraciones en un pixel dado.*

Hay que decir que, estando acostumbrado a programar en un 486-dx33, es FRUSTRANTE ejecutar un programa de este tipo en procesador del tipo Z80. Enhorabuena a los poseedores de un Turbo-R. El programa es LENTO, si queréis representar el conjunto a un cuarto de pantalla, con 256 iteraciones de máximo, os pasaríais horas y horas. Yo he probado el programa en ventanitas de 20x10 píxels, con 8 iteraciones (tengo poca paciencia), y se ve un churro multicolor, pero bueno. Tendréis que tener más paciencia que yo si queréis admirar el conjunto de Mandelbrot en todo su esplendor. También podéis hacer pruebas modificando la ventana de visualización (x0,y0)-(x1,y1), acercándola al borde del conjunto, como si hiciérais un zoom. Si a la vez aumentáis MN%, irán saliendo detalles continuamente, ampliación tras ampliación.

LISTADO BASIC:

```
10 SCREEN 7
20 ' Conjunto de Mandelbrot
30 '  (c)SD MESXES 1996
40 '
50 ' Dimensiones del cuadro a representar:
60 TX%=100:TY%=80
70 ' Numero maximo de iteraciones:
80 NM%=8
90 ' Coordenadas del rectangulo del plano complejo a representar:
100 X0=-2:Y0=-1.2:X1=1:Y1=1.2
110 ' Incremento en X y en Y por cada pixel:
120 IX=(X1-X0)/TX%: IY=(Y1-Y0)/TY%
130 ' Inicializa la coordenada Y del numero complejo:
140 CY=Y0
150 ' Bucle para todos los pixels:
160 FOR J%=0 TO TY%
170 ' Inicializa la coordenada X del numero complejo:
180 CX=X0
190 FOR I%=0 TO TX%
200 ' Inicializa el numero complejo a iterar:
210 ZX=0:ZY=0
220 ' Resetea numero de iteraciones efectuadas:
230 N%=0
240 ' Itera la formula:
250 ' Calcula los cuadrados de las componentes de p:
260 X2=ZX*ZX: Y2=ZY*ZY
270 ' Si el modulo de p es mayor o igual a 2, o si se excede el numero
280 ' de iteraciones maximo, termina:
290 IF X2+Y2>=4 OR N%>NM% THEN 360
300 ' Calcula el nuevo valor de p:
310 ZY= 2*ZX*ZY +CY
320 ZX= X2 -Y2 +CX
330 ' Fin de esta iteracion: incrementa el numero de iteraciones y vuelve
340 N%=N%+1:GOTO 260
350 GOTO 240
360 'Dibuja el punto con el color igual al numero de iteraciones efectuadas:
370 PSET(I%,J%),N%
380 ' Fin de la iteracion para este pixel: incrementa p y va al siguiente i,j
390 CX=CX+IX:NEXT I%:CY=CY+IY:NEXT J%
400 ' Espera una tecla:
410 IF INKEY$="" THEN 410
```





...al volver el club ese tuvo que seguir escribiendo un capítulo más desta historia dinformática ficción para el número ocho. Bueno, la cuestión es questa vez había un virus en el emuladero que infectó a 34ium, de forma que todo este capítulo sigue en plan SECTA de la gouda (yeal)(omolatíol)

- Acabáramos! Qué lo cualo es la SECTA - dijo Quique.

- Pues nada, es como si una mierda se cae desde el quinto piso de un edifizio cualesquiera y ya está. - Ramonijo (el ijo).

- Aru de aru! Y si Supermán vuelase o vuelarase yo mestaría haciendo épocas hasta el infinito - Raúl (¿¿¿¡¡¡Raúl!!!???, ¿Quién es éste?)

- Esto sestá excepcionando demasiado - pensó Quique.

- Sí, sería cuestión dhacer algo - dijo Hnéstor que había pensado el pensamiento de Quique.

- Es verdad - dijo el tío questá escribiendo está parida (io)- creo que men bachiré a prendrún café deste tipo de SECTA, y para que todo acabe bien le pondré un final payofonpepizante: pues resulta que con tanta excepción el Club Mesxes excepcionó a todo el mundo y la SECTA sesparzió por todo en el futuro y todo volvió a ser como es ahora, con los MSX y los que no sabían hacerse un huevo frito pues también... por ahí!! (como se nota que nostoi muy inspirado).

FIN

Bueno, es que como ya os he dicho nosquesté muy inspirao.Cosa curiosa, estoy escribiendo esto para el n¦mero otxo (omolatío! la cosa rara que me ha salido en número, ni el NéstórAcéntós), bueno, questoi escribiendo esto para el número otxo antes de que haya salido el siete; esto contradice todas las reglas del más genuino campotraviesa pero bueno, es questa jente con jota está todavía con el Disk I/O Error, que por ciertamen, debiera o debierase haberse llamado Diskío Error, ques como se dicen la SECTA, pero el SáveR lo ha querido escribir bien (¡¡x34 quién iba a decir que sería el SaveR el que dijera describir algo benne !!x34). Para este Diskío Error (yo lo escribiré como toca) el Hnéstor (¿a qué mola tío?) quería hacer un concurso de SECTA y que yo fuese el juez/jurado/verdugo/etc, pero he pasao, por que pa la mierda que me sale aquí en la SECTA, ¿quién soy? (ans?). Campotraviesáramos de aquí.

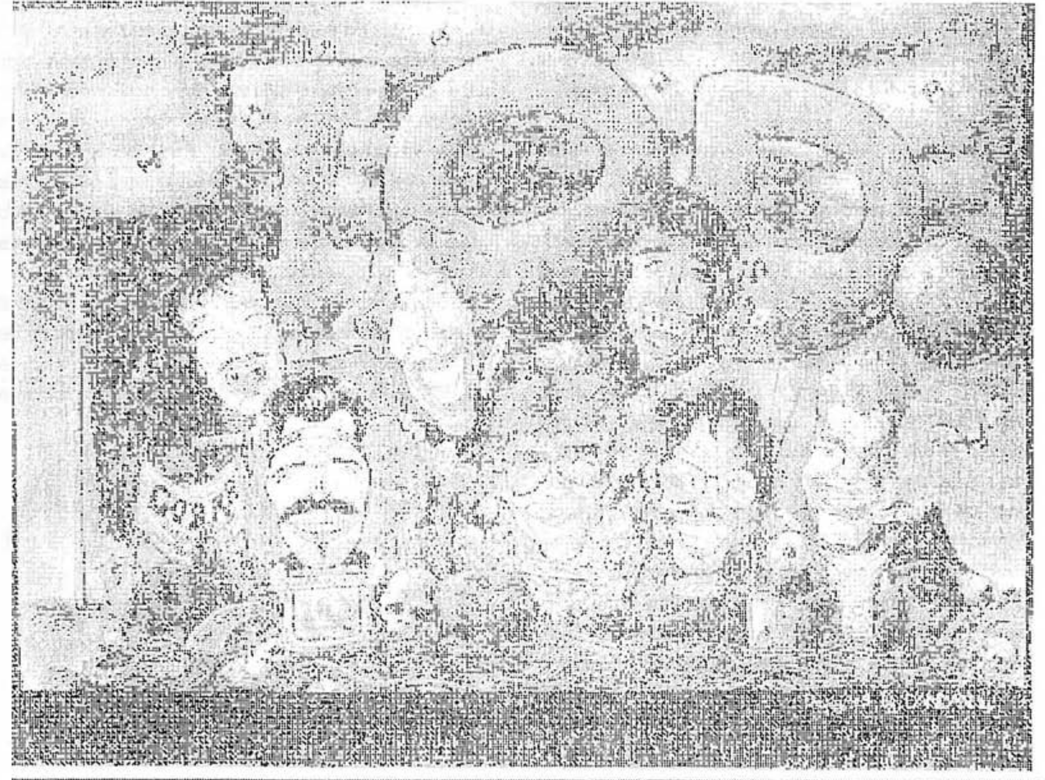
Revolución mundial: el Néstor ha hecho un programa para poder poner en los 2+ y el TurboR acentos usando la tecla de kana (el NéstórAcéntós nombrado antes: reíros (y asustaros) del DDMMYY.COM y del cursor suave en SCREEN 0, auténticas marranadas frente a esta maravilla), y en «la redacción» (por cierto, hay nueva denominación de origen para el Club, luego os lo cuento) nos medio secteamos un poco de él (del Néstor). HacheNéstor: nos que digamos que tu programa no vayaser útil, perosque darle el título de super-mega-producción y machacarnos constantemente de su ultra-fx-triple scroll es caer más bajo que el departamento de márketin de Dinamic con sus Army&Navy Moves Series. Aparte desto (y para que me deje nadar en su pis de cina) el programa es útil, sí (¡¡pero a veces se cuelga con el Ted o algo!! ¡¡Jua, jua!!), que sí, que te oigo, ques onlymente pa

hacer un poco de SECTA, luego si quieres hablo un pixel de mí algo. A posta (es que el Néstor da mucho pa esto de la SECTA), lo que había en la foto de la pág. 33 del,otro número de SD MESXES, y quel SaveR hábilmente subtituló con «Tornilo emulador de fundible #1.0», es el interior del 2+ de Néstor con un tornillo sacado del garage del SaveR haciendo de fundible (fusible, ¡¡joder que to hay que deciros-lol!) en la noche infernal sólo de intentar acabar el SD #7 gracias, por que el fusible de verdad jodiose al conectar el 2+ a 220V. (yo no he sido), y ya se sabe que más vale tornillo en el 2+ de Néstor en mano que ostia de fusible volando (o como sea); más del hard de Néstor: tiene las cartucheras (o slots) un poco jodidillas, y pa que funcionen el mega, el ESCASI y que sé yo que más hay que meter la configuración de discos entre los dos cartuchos? pa que haya buen contacto, evidentemente luego está prohibido soplar o darle un golpecito a la mesa bajo pena de cuelgue inmediato. Va Nést, pa que no tenfades te dedico una grabación.

Lo que decía antes de la redacción, resulta quesque nun ICM comentan un número de SD MESECLES, y ponen como redactor, o redactor jefe, no menrecordo, al Néstor (¡hombre! ¡cuánto tiempo sin aparecer por aquí!), o sea que a ver si os enterais de según que cosas: el Ramonijo(ijo) es el Capitán, el Hnéstor el redactor jefe, y el SaveR y io (MATO#34) todavía no estamos definidos (aunque el SaveR lleva camino de ser lartista). Saceptan sus gerencias.

Por último para terminar dablar del Club, se molvidó decir en la presentación del Club Mesxes cuando hablaba de io (es que íbamos campotraviesa V89.89) que además de sectario mesxesiano también soy motero, y que tengo una moto japonesa of course, una SUZUKI pa ser exactos (omolatíol), con la que suelo hacer de transportista oficial del Capitán (transportista, se nota que por aquí tratamos al Capitán como al ganado) (¡¡huy esas tijeras...!!). Lo del #34 viene de algo relacionado con esto de las motos, el

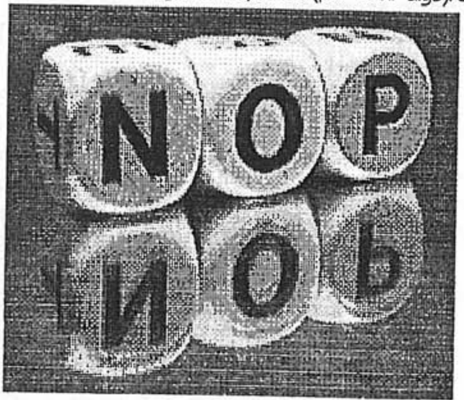
Este dibujo no tiene nada que ver con lo que hablo, pero rellena bastante



que sepa que es ya lo sabrá, y el que no, no.

Bhá, vamos a internacionalizarnos un pixel de SCRIN 6 (¡sólo 4 colores!) bueno, de SCRIN 7 (chiste malo: ¡pero si ES CRIN!... ¡bueno, dejad de tirar piedras!). ¿De qué hablaba? (Ans?) Ah, pues lo que es que nel mismo número del ICM donde nombran redactor jefe al Hnéstor sale MESXES escrito MesXeS, uséase, con pseudo-mayúsculas, y por estos lares hay alguien más quescribe MeSXes (que igual los de ICM se lo han copiao a él), concretamente RRC. (no te ofendas, que esto es SECTA) (no sé pa que pongo sólo las iniciales, si casi to el mundo debe de saber quien es); a nosotros nos da igual como nos llamen en plan SECTA o por equivocación, hasta incluso nosotros nos reímos (hasta incluso), pero que si lo quereis escribir bien es MESXES y no MeSXes o similar (somos auténticos usuarios, pero no hay pa tanto), que como sigais rebautizándonos sabiendo como es el nombre bueno empezaremos desde las páginas estas nuestra ofensiva particular (Ramón (no, el ijo no) ya sabes lo que se te llamaba por aquí) (nota de mí: eh payos, kaunque parece que lambiente es guerrero, todo es pura SECTA, o sea que pasad de paquetes bomba o de disketeketes machacantes).

Bueno, y ya pa terminar una reflexión epistemológica (yo tampoco sé lo que es eso). Es que os voy a decir una cosa muy fuerte. Puede que alguno me diga que que he hecho io o el Club, pero personalmente hace aanyos que no juego a casi nada con mi MSX (bueno, ni con mi MSX ni con nada), lo más que hago son chapucerillas de las mías, marranadas, pero jugar a algo como lo hacía antes con el F1-SPIRIT, NEMESIS 2, hasta con el CAUTION (juego mítico donde los haya), o sea que si me decís eso os diré que yo de eso paso un poco. Hay que ver lo que son las cosas, por que al fin y al cabo yo sólo voy a decir una idem, pero ya no puedo hacerlo como lo hacía el Montané en la MSX CLUB (a qué en el fondo eran buenos comentarios, o por lo menos divertidos), porque ahora tenemos questar unidos, hay kapoyar al sistema todos juntos, bla, bla, bla... questá muy bien, pero que quereis que os diga. Me disculpo otra vez es que parece que tenga que ser una especie de demonio PCsiano, o algo así por decir esto, por que todavía no lo ha dicho nadie (creo), y no es más que una tontería. Bueno: allá voy: ya falta menos: mola esto de los dos puntos: ¡¡es qué ya no sé como escabullirme!!: va: no me gusta el ARMA MORTAL, por decirlo de una forma delicada (¡¡Ramon! deja las tijeras coño!!), ¿qué?, es una tontería, ¿no? pues todavía no lo había visto en ningún sitio público (por decir algo). Si



tengo que deciros la verdad no me parece que sea un buen juego. Ya está. Tanto rollo no es por esto, si no por que parece que se va a caer el mundo nacional de los MSX por criticar algo que nadie había criticado en voz alta. Ya está, los programadores cuentan con mi apoyo y todo eso aunque sólo fuese por el hecho de seguir con el MSX, y lo digo en serio, pero que quereis que os diga. No creo que ellos sean los malos, si no la «banda» que se encargó de comercializar y vendernos el juego.

Bueno, acabo. Para que nadie senfade sólo diré que en el club somos todos usuarios auténticos de MSX, y pa no ser menos, que si no somos los más auténticos, sí lo somos en un 89% más o menos. Hasta inclusoll

lo (MATO#34)





YA! Vuelvo a la carga con mi especialidad: ¡MIERDECILLA.BAS que no sirve para nada! ¡Ja, ja, ja! (risa malvada) ¿Qué se creía el Capitán con tanto VDP BLASTER y RAMON BLASTER, aquí está MIERDA BLASTER v1.0 (URO!). Los Pazoses, Zoritases, y creadores de futuras aplicaciones estandarizadas tal que bla, bla, bla... ¡aire! En esta ocasión el invento va de un combinado de eficacia demoledora: SCREEN 14 y TODOACENTOS, por fin una ambiciosa y metódicamente estudiada réplica al NéstórAcéntós: ¡Ahí es ná!

SCREEN 14 (¡hala!).

Algo: fue hace aanyos, cuando todavía estaba liado fuerte con esto del MSX, cuando se me ocurrieron dos técnicas de programación totalmente fuera de serie para lo que era el nivel del Club; más o menos consistían en usar SCREEN 4 y el SET ADJUST para obtener suaves y rápidos movimientos de gran parte de la pantalla (vulgarmente conocidos como escroles). Expuestas esta dos ideas, en el Comité Ejecutivo del Club no se dudó ni un momento a la hora de llamarlas de absurdas e inconcretas, e incluso se me tildó de visionario y parasifrástico. Como en aquellos duros aunque por otra parte añorados tiempos, tenía más quehaceres además del MSX, no pude dedicarme íntegramente en demostrar al Club cuán equivocados estaban, así que decidí, esperando tiempos más favorables, cultivarme a mí mismo como persona al tiempo que relajaba mis esfínteres. (¡¡DIOOOOOSSSS!!)

Acabáramos daquí: basta de pagemakearse. Pues sí, como muy astutamente habrás podido deducir, o muy estúpidamente estarás intentando adivinar todavía, la idea va de hacerse un SCROLL de pantalla empleando SCREEN 4 (ó 1, depende) y lo que es el SET ADJUST. No sé si os habeis fijado, pero creo que esa tiene que ser la técnica en juegos como SPACE MANBOW (casi seguro), PENNANT RACE 2 (lo mismo), e HIGEMARU (¡qué si conyo!) a la hora de tener SCROLL's laterales. Antes de que me haga cargo una nota: no voy a explicar mucha cosa desdel punto de vista técnico por dos razones: la primera es que supongo que a quien le pueda interesar esto ya sabrá alguna cosa sobre como funciona el MSX (sí, ese ordenador al que, para sorpresa de los «enterados» de la Ub, se le puede poner impresora y hasta ratón); la segunda es que hay muchas cosas que son un poco complicadas de explicar para la función que hacen (caso de los VDP's), y que al no ser muy necesarias ni yo mismo conoczco del todo (¡no!, ¡pero no paseis todavía la página, que no estoy zummmbao!). Escribo esto sin profundizar mucho por si a alguien que ya sabe programar le puede ayudar en algún proyecto.

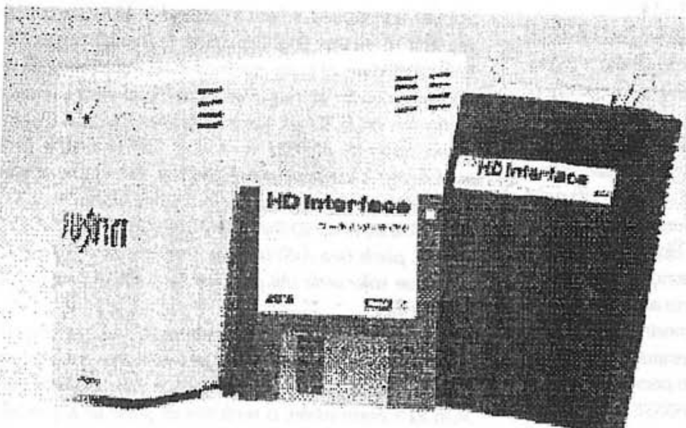
bueno, al grano. Supongo que ya sabreis que SCREEN 1 es un «modo texto», o sea, que la pantalla está formada por caracteres (por decir algo) con dos colores por carácter (tinta y fondo); en toda la pantalla hay 768 caracteres, con lo que se emplean 768 bytes de memoria, y al no ser muchos (relativamente hablando) se pueden lograr desde C.M. rápidos movimientos de pantalla aún sin los comandos del VDP. Creo que sólo son estos dos factores los que hacen que este modo de pantalla fuese el más utilizado en los programas de MSX1, a pesar de «cierto» inconveniente: lo ya dicho de sólo dos colores por cada carácter (8x8 pixels), lo que no permite gráficos de mucho «arte». De hecho en el MSX2 se pasa de SCREEN 1 y se hace casi todo de SCREEN 5 parriba, que ocupan un puñao de memoria por pantalla, y entonces aparece otro problema (o casi problema): como el MSX2 no tiene SCROLL horizontal por hard (sí vertical VDP(24)) cuando se quiere hacer uno de gran parte de la pantalla nos encontramos con que al tener que manejar mucha memoria no podemos obtener una rapidez aceptable, ni siquiera con los comandos del VDP (que aquí sí funcionan); también pasa al querer hacer un SCROLL vertical de sólo una parte de la pnatalla con lo que no se puede emplear el SCROLL por hard. Supongo que recordareis algún RPG de MSX2 (YS, DRAGON SLAYER, XAK, SD SNATCHER...) con el brusco SCROLL de AxA pixels (sea A»5) (aunque esto que os voy a contar creo que sólo sería útil para las pantallas tipo YS y SD SNATCHER).

Resumiendo: además del problema de las manchas (de grasa y de fruta) tenemos otro: generalmente gráficos con buena definición son incompatibles con gran velocidad para SCROLL's horizontales, o verticales de parte de la pantalla. ¿Qué se puede hacer ahora? Pues lo que os voy a contar ahora, y quiero dejar claro que la idea de esto la he sacado de Pau Soler i Pla, de su artículo EXTRASCREEN publicado en la MSX CLUb; de hecho todo lo que os voy a contar es lo que explica él en su artículo, pero no os creais que esto va a ser una copia: cogí la idea de allí sí, pero el resto me lo he currelado yo.

Resulta que el MSX2 tiene un modo de pantalla que es el SCREEN 4, pobre él, ya que nadie le hace caso al considerarlo un vestigio del pasado tal que bla, bla, bla... Ya sabeis, SCREEN 4 es lo mismo que el 2, sólo que con funciones expandidas para los sprites. ¿Y qué se puede hacer en SCREEN 4? Desde el punto de vista de los gráficos poca cosa: la pantalla ya no ocupa sólo 768 bytes si no los suficientes para no permitir una rapidez como la de SCREEN 1 desde C.M. (seguimos sin comandos del VDP), y seguimos limitados con el color (pero menos) con dos colores para cada línea horizontal de 8 pixels

(es el emborrachamiento de color o como se llame). Mal asunto: ni tenemos rapidez ni definición de colores; es lo peor de dos mundos (else!!) ¿Por qué lo habré puesto aquí? Tranquilos, es lo que pasa con las 750 (motos): ¿para que una 750, si las 600 son casi tan potentes y mucho más ligeras y las 1000 son casi igual de ligeras y mucho más potentes? ¡Pues hagamos una 750 que sea casi tan potente como las 1000 e igual de ligera que las 600! (ya existe, es la GSXR 750 '96), bueno, ¡al grano!).

Volviendo al tema MSX: hagamos entonces un SCREEN de casi la misma definición que SCREEN 5 pallá y tan rápido como SCREEN 1. «Este tío esta zummbao con esto de las motos y de hacerse un SCREEN. PASO...» ¡NoNoNo! ¡Esperad!, os estoy hablando de... SCREEN 14 (URO!!). bueno, SCREEN 14 es el nombre de este invento, en realidad no es una escrín definida como tal. De lo que en realidad se trata es de una combinación de SCREEN 1 y 4. ¿Y como se hace esta combinación, ans? Pues descriptivamente se hace dejando la pantalla como en SCREEN 1, con la tabla de color de SCREEN 4 (dos colores por cada línea de carácter, y no sólo por carácter). «Programativamente» pones SCREEN 4, lees los valores de los VDP's 0-6 y 11 y 12, pones SCREEN 1, y pones los VDP's como estaban en 4 (¡¡qué basto!!). Pues sí, es basto, pero es lo más sencillo que pueda haber; para hacerlo desde código máquina basta llamar a la rutina de la bIOS que te pone SCREEN 1, y luego poner «a mano» los valores que toquen en los VDP's: mirad los valores desde el bASIC y luego los poneis. Mirad las líneas 10-120 del programa en bASIC pa ver lo que digo. bien, poner SCREEN 14 no tiene mucha miga, pero ahora hay que ver como está estructurada la memoria. Como me estoy enrollando más que el KONAMI MAN en sus artículos de ensamblador, os explicaré sólo lastructura desta SCREEN 14, en vez de contaros lo de SCREEN 1, y lo de SCREEN 4.



MAPAMUNDI.BAS

La cuestión es que después de hacer todo esto tenemos la estructura siguiente en la VRAM, pero por si no lo sabeis, estas direcciones pueden cambiarse con algunos VDP's. La estructura de las tablas de los sprites es la misma que en SCREEN 5%. Os indico donde esta cada tabla:

- Patrones sprites (14336-16383): la forma de los sprites, vamos. Ya sabeis: cada byte una línea del sprite, bit a 1 donde hay sprite, bit a 0 donde no.

- Color sprites (7169-7679): para cada plano de sprites hay 16 bytes en los que indicamos el color de cada línea del sprite en ese plano.

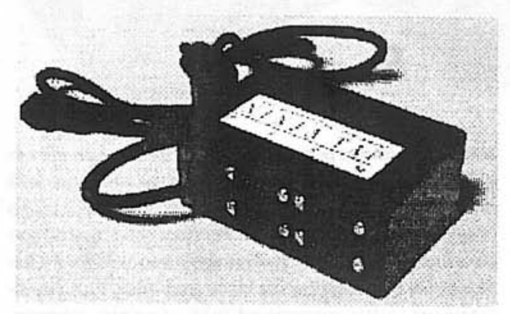
- Atributos sprites (7680-7807?): 4 bytes para cada plano en los que hay coordenada Y, idem X, número de sprite, color, y cosas varias.

Todo esto os lo cuento muy por encima suponiendo que ya sabeis como va esto, al ser igual que SCREEN 5-8. Ahora es cuando viene lo bueno: pantalla, patrones de caracteres, y tabla de colores:

- Pantalla (6144-7167): aquí es donde se almacena lo que tenemos en pantalla. En cada byte se almacena el valor del carácter correspondiente a la posición en pantalla. Esto se hace del mismo modo que en SCREEN 5-8 primero una fila de izquierda a derecha, después la siguiente, y así sucesivamente. Indicar que aquí cada fila «mide» 32 bytes, o sea, hay 32 caracteres por fila independientemente del WIDTH que hayais puesto. También indicaros que la pantalla se divide en tres partes a la hora de coger los patrones y colores de los caracteres: las 8 primeras filas emplean un juego de patrones y colores, las 8 segundas otro, y las 8 últimas otro más. Es decir, podemos tener en pantalla tres juegos de caracteres a la vez, lo que puede sernos útil (recordad la perspectiva de algunos objetos del F1 SPIRIT, cuando cambiaba la inclinacion de las tribunas, carteles... al pasar darribabajo). Para acabar una cosa: podeis ver que la pantalla ocupa 1024 bytes en vez de 768 como SCREEN 1; lo que pasa (creo) es que aquí se tuvo en cuenta las 212 líneas del MSX2, en vez de seguir con las 192 del MSX1, con lo que podemos tener 26 filas de caracteres en vez de 24, y se arregla el asunto haciendo una cuarta parte de la pantalla, de la que sólo se ven 2 filas, con su propio juego de patrones y colores, que yo todavía no he descubierto donde se hallan (si lo haceis decídmelo). De todas formas podemos trabajar como en SCREEN 1 manejando sólo las tres primeras partes.

- Patrones caracteres (0-6143): aquí tenemos en realidad tres tablas sucesivas de 2048 bytes cada una, que nos defi-

nen los 3 patrones. Supongo que sabreis que tenemos un byte por cada línea de carácter, y que igual que con los sprites tenemos el bit a 1 si hay «algo» (tinta) y a 0 si no hay nada (fondo); los 8 primeros bytes de cada tabla corresponden al carácter 0, los 8 segundos al 1, y así hasta llegar al 255. Como



podeis imaginar, podemos definir el carácter 34 de forma distinta en cada tabla, y en cada parte de la pantalla ese carácter nos aparecerá de una forma u otra (como os decía antes).

- Tablas de colores (8192-14335): aquí está el secreto de este SCREEN 14 comparado con SCREEN 1. Igual que para los caracteres hay tres tablas de color sucesivas de 2048 bytes cada una; también ahora un byte corresponde a una línea del carácter, siendo los 8 primeros bytes de cada tabla para el carácter 0, los 8 segundos para el 1, y así hasta el 255; en todo esto es igual que los patrones, sólo que ahora trabajamos con los colores, y teniendo en un byte los cuatro bits de peso alto para el color de tinta, y los cuatro de peso bajo para el de fondo, podeis deducir que tenemos dos colores para una línea de carácter, o si lo preferís, 16 colores por carácter, lo cual está mucho mejor que SCREEN 1, y trabajando bien no queda muy lejos de la definición de SCREEN 5-8. Igual que antes podemos tener distintos colores para un carácter en cada tabla, con lo que el color de ese carácter (y el carácter mismo si lo habeis definido de forma distinta) será distinto según la parte de la pantalla en el que esté.

Para terminar sólo os diré que con el VDP(4) podeis conseguir algunas cosas con los patrones de caracteres: si lo poneis a 3 (es lo que toca) teneis en cada parte de pantalla el juego que le toca; si lo poneis a 0 en las tres partes de la pantalla emplearéis el primer juego; y si lo poneis a 1 ó 2 tendreis el primer juego de caracteres en la tercera o segunda parte. Id probando. También deciros que creo que esto no sólo se debe haber empleado en MSX2, ya que creo que en el F1 SPIRIT, NEMESIS 2, y algún otro juego de calidad para MSX1 se ha utilizado, sólo que con SCREEN 2. Pero bueno, sería cuestión de ir haciendo que vierais una aplicación práctica de SCREEN 14.

TODO ESTO ESTA MUY BIEN, PERO YO LO QUE QUIERO ES JUGAR AL TETRIS.

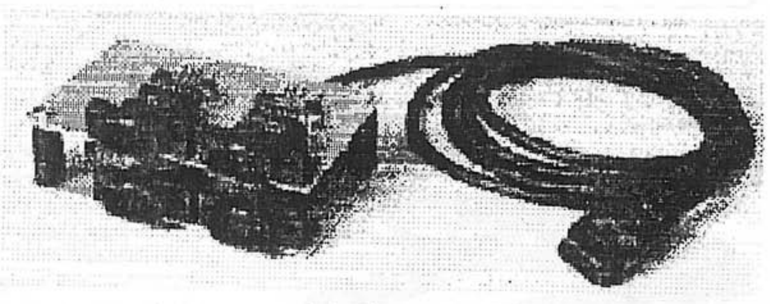
Tranquilos, para que podais observar lo que se puede conseguir con esto os he incluido un programa en bASIC junto con una pequeña rutina en C.M., para que veais lo sencillo que puede llegar a ser un scroll rápido y suave con esto y lo que es el SET ADJUST (el SET ADJUST no da rapidez, si no suavidad). Pero antes hay que definir el segundo y tercer juego de patrones y colores, puesto que al principio no hay nada; podeis definirlos como querais, de todas formas os pongo como haceros una copia del primer juego, por si os sirve para terminar de ver como va esto de los juegos de patrones y colores; podeis poner también números aleatorios en vez de los VPEEK's, y así podreis ver lo de los colores y los caracteres distintos según la parte de pantalla

```
FOR S=0 TO 2047
VPOKE S+2048,VPEEK(S)
VPOKE S+4096,VPEEK(S)
VPOKE S+(8192+2048),VPEEK(S+8192)
VPOKE S+(8192+4096),VPEEK(S+8192)
NEXT S
```

Meted estas líneas antes de la línea 200 del programa.

```
10 CLEAR 200,55999!
20 DIM V(34)
30 SCREEN 4
40 FOR S=0 TO 15
50 V(S)=VDP(S)
60 NEXT S
70 SCREEN 1
80 WIDTH 32
90 FOR S=0 TO 6
100 VDP(S)=V(S)
110 NEXT S
120 VDP(11)=V(11):VDP(12)=V(12):VDP(4)=3'probad de cambiar este último valor
130 '
140 FOR S=56000! TO 56036!:READ A:POKE S,A:NEXT S
150 DATA 237, 91, 180, 220, 42, 248, 247, 62, 0, 211, 153, 62,142, 211, 153, 62, 0, 211, 153, 62, 88, 211, 153, 6, 22, 14, 152, 120, 6, 32, 237, 179, 25, 71, 16, 247, 201
160 POKE 56500!,34:POKE 56501!,0:POKE 56024!,22'este nº son las filas de SCROLL
170 'BLOAD»SCR.SCR»,S'yo me he grabado patrones y colores de prueba
180 _TURBOON
190 DEFUSR=56000!
200 X=X+STICK(0)
210 IF X>7 THEN D%=D%+1:X=XAND7:VDP(19)=192+X:A=USR(D%) ELSE VDP(19)=192+X
220 IF TIME=0 THEN 220 ELSE TIME=0
230 IF NOT STRIG(0) THEN 200 ELSE SCREEN 0
```

Aunque os he puesto las datas, os incluyo también el listado de la rutina en C.M.



```
10 ORG 56000
20 ;
30 LD DE,(56500) ;pongo en DE lo que sería el ancho de una mapa en RAM
40 LD HL,(63480)
50 LD A,0
60 OUT (153),A
70 LD A,14+128
80 OUT (153),A
90 LD A,0
100 OUT (153),A
110 LD A,24+64
120 OUT (153),A
130 ;
140 LD B,22 ;nº de filas a moverse al hacer el SCROLL
150 LD C,152
160 AQUI:LD A,B
170 LD B,32
180 OTIR
190 ADD HL,DE
200 LD B,A
210 DJNZ AQUI
220 ;
230 RET
```

Como veis es de lo más corto. Lo del registro DE (que también está en la línea 160 del programa en BASIC) es por si tenemos hecho un mapa de algo (carretera, castillo...) por el que nos movemos en RAM, y sería el ancho de ese mapa menos 32. Como esto es sólo un ejemplo y no una versión definitiva de algo, no está del todo bien acabado: ya os he dicho que todo esto es sólo una «iniciación», esperando que si os interesa el tema siempre podais seguir investigando vosotros mismos.

Cosas varias: Habría que hacerse por ejemplo un editor de caracteres (tengo hecho el mío), uno de mapas... Podeis ver también que al emplear sólo 16 Kb. y tener (quien más quien menos) 128 Kb. de VRAM, quedan más de 100 Kb. que se pueden aprovechar con tablas de colores, de patrones, de sprites, etc... y seleccionar una o otra con los VDP's. Otra cosa es que el SET ADJUST sólo podría emplearse así en caso de un scroll de pantalla completa, a no ser que «los marcadores» o algo fijo estuviesen por arriba o por abajo de la zona en movimiento, y así poder emplear interrupciones (Ramoni); por esto mismo podeis ver que aunque se hubiese utilizado SCREEN 14 para hacer un XAK o DRAGON SLAYER con los marcadores en un lado no se ganaría mucho.

Espero que os haya podido servir de algo todo esto por si alguien tenía pensado hacerse un juego o algo. Como siempre, si alguien quiere saber algo más no tiene más que pedírnoslo (no sé pa que pongo esto, de momento a mí nadie me ha pedido nada y es el número 8), y esta vez, al estar todavía descubriendo esto si alguien ve que he metido la pata en algo (muy posible) me lo diga. Pos ná. Por fin aquellos que tiempo ha se burlaron de mí por creer en algo como SCREEN 4 (Club Mesxes) se han dado cuenta de su gran error, y ansían actualmente poder contar con mis valiosos consejos y, siempre, con mi más firme claustrofobia. Aaaannyos.

TODOACENTOS.

Después de tanto roio serio un poco de SECTA. ¡¡Yastáquí la competencia del NéstórAcéntós!! EL..¡TODACENTOS! ¿Y qué es ashó! Pues ná, un programa que te cambia los caracteres estés en SCREEN 0 ó 1 poniendo acento por todo (¡¡incluyedo mayúsculas, consonantes, y símbolos gráficos!! ¡NEW! ¡GREAT! ¡NICE!). ¿Futuras aplicaciones?...¡No, gracias!: ¡Aplicaciones inmediatas!

```
10 D=PEEK(63780!)+PEEK(63781!)*256
20 FOR S=D TO D+2048 STEP 8
30 VPOKE S,VPEEK(S)OR16
40 VPOKE S+1,VPEEK(S+1)OR32
50 NEXT S
60 VPOKE D+32*8,0
70 VPOKE D+32*8+1,0
```

Por supuesto esta rutina no es residente, y no se ha tenido en cuenta para nada ninguna regla de estandarización tal que bla, bla, bla... ¡Muera todo! ¡Hasta incluso!

Mato# 34

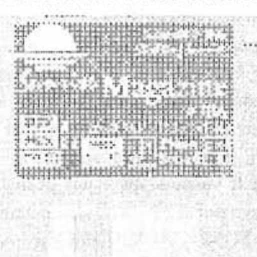


Fanzines



SRM#18A

Oio! Aquí está el disco A del SRM#18. Como recordareis os «comenté» el disco B en el DiskioError(el) #1, al mismo tiempo kos decía que del A nunca se supo. Pues bueno ahora si que sé, uséase que.... preparaos. Resulta que han pasado según que cosas, y UMF se hará cargo (secta aparte) de echar una mano con esto del SRM: van a fusionarse R.O.M. y Sunrise Magazine para que todo siga como antes o eso dicen. Esto se nos dice en una intro a modo de Telediario, que tiene su gracia pero que no me llega al alma. Seguimos y llegamos al menú principal:¡uro! ¡cuántas de cosas! Vamos a ir por partes: En REDAKTIE nos cuentan cosas varias del disco (manual, staff) y de lo de la fusión, aparte de un apartado DISASTERS donde hay la aventura de un tío que hizo época con su ordenador, LETTER con una carta-crítica con contestación y todo, y algo de TILBURG. ¡Ah!, y algo en holandés. En el segundo submenú CURSUS hay eso, cursos varios, o artículos pa enterarse de según que cosas. Se empieza una nueva sección llamada GAME DEVELOPMENT donde se van a contar cosillas sobre



la realización/desarrollo de juegos/programas desde el punto de vista técnico y el no (técnico, sentiende); en este ocasión les toca al AGE (un programa de diseño grafico) y al PA3 (¡éste lo dejan en la parte más interesante para el próximo número!). También hay dos secciones referidas a temas de hard: MSX IN TOWER PC o como hacer lo que os imagináis, y ROBOTICS, para hacerse un «interface» por el conector de la impresora. A pesar de que me ha parecido una de las secciones más interesantes ya me disculpareis que no os diga nada más, pero recién salido de los exámenes no estoy para darme un baño de datos técnicos tal que bla, bla, bla... MAGAZINES 1: un repaso a EUROLINK, FKD FAN 10 (donde dicen del LILO que es un «very pornographic game»...¡qué va!), MSX SPIRIT 1, TELEBASIC 3 (¡¡mencionan el NESTOR-DISK #1!!), XSW 9, y MAGAZINES (últimas horas, campotraviesas, vamos). Mucha cosa españolesca que sale bien parada, sobre todo el FKD FAN (y no os creáis que esta gente es muy diplomática a la hora de comentar las cosas). MAGAZINES 2: segundas partes nunca fueron buenas: FUTURE DISK #21,22, y 23. Tengo prisa. Un apartado de NEWS en el que no sólo hay idems: NEWS (bueno, esto sí) con noticias de verdad, SUNRISE MESSAGE con lo de la fusión, MOONSOUND SRAM con un poco de charla sobre la SRAM del MNSND., Un poco de historia acerca de SARGON (sigo teniendo prisa), datos sobre la encuesta llevada a cabo en la ru de Madrid, y algo dun juego que se llama el VIRGIN QUEST. Más more. SOFTWARE, con varios programas comentados. A grosso modo, THE NEW SCREEN DEMO les ha gustado, el TNI WINDOWS 95 no, por si alguien le interesaba. MUSIC: artículos sobre músicas (programas) y cosas así (¿?). En GAMES 1 encontramos comentarios sobre el AKIN, BOMBERMAN, MAGICAL LABYRINTH que no les llega tan al alma como a nosotros, la promo-demo de SONYC de Manuel Pazos, y GAME TIPS, uséase trucos (¡¡no hay truco guai!!). En GAMES 2 (segundas partes bla, bla, bla..) viene la historia del PA3 (la historia de argumento, no de como se hizo) y el mismo PA3 comentado. LLegamos al final con DIVERSEN 1, un poco de «magazine», con un artículo sobre la feria de Cartagena (¡ojo!: leo por ahí MeSXes... me huelo quien ha escrito esto, me lo huelo; voy rápido al final y... ¡sí! ¡es él!: RAMON RIBAS CASASAYAS. ¡¡Ramón: es MESXES o mesxes, no MeSXes!!) (Eh Ramón, como dicen por ahí «no duros sentimientos»), una carta de POWER REPLAY, otra de RaMóN RiBaS y de José Mª Alonso donde se ofrecen pa distribuir cosas, una entre-

vista a HNOSTAR, y un par de artículos sobre una revista dhace un par de aanyos, y un reportaje de TV encl que apareció un MSX. En el finalísimo DIVERSEN 2, la QUINTY INTERVIEW (en holandés), el X-96,y algo sobre la ZIP. Como veis hay mucha cosa españolesca por ahí, la verdad es que yo no me esperaba ver tanto. Después de todo puede que la cosa no esté tan mal. Pos ná, la verdad es que este SRM#18A es (por sus artículos) interesante y entretenido, sólo podría criticarle que no haya más variedad de múscas, por que llega a cansar oír siempre las mismas que además en FM no son nada del otro jueves, y que la ortografía inglesa no sea una especialidad destos muchachos. Y un fallo: si no pasas antes por la opción INSTALL al menos a mí no me sale música. Todo esto se lo perdonamos, como ellos dicen, por que es el primer número «fusionados». Pero lo que más jode es lo largo que es, por que a la hora de comentarlo te pasas (me paso) aaanyos. ¡Y encima llamo a casa del Capitán y me dicen que se ha ido al campoplaya! ¡Y tan fresco! Ramoni: ¡veete a la mierda! (¡coño! ¡qué tijeras más grandes!).

POWER MSX #12

Desde la tierra de los gabachos nos llega este número de POWER MSX, correspondiente a mayo-junio; en esta ocasión se trata de un «Numéro Spécial», con 40 páginas y 2 disketeketes. Os aviso de que en francés sólo sé decir «fille de pute» y «mérde», o sea que no os puedo decir mucha cosa. Pero empecemos, y lo hacemos con «Les News», uséase, noticias, donde encontramos información del Z380, el cambio en la Sunrise Magazine, y un modem PC para MSX. Después de una página en la que se anuncia material para MSX, encontramos un reportaje de Tilburg con un comentario de los stands uno por uno, aunque las fotos no sean ninguna maravilla... A continuación una entrevista a PARALLAX. Llegamos a la mitad del fanzine con las secciones de juegos (SONYC, THE MICRO MIRROR MEN, BOMBERMAN) y de fanzines (un poco rarilla esta). A partir de aquí la cosa se lía con un artículo de 8 páginas sobre las órdenes de DOS 2. Seguimos con la sección de demos, donde aparecen THE NEW SCREEN DEMO, JUNGLE SYMPHONIC, BURNING FIRE, Y THE ULTIMATE PINK SOX HARD SHOW; por cierto, sólo aparecen fotos de las demos que ha producido POWER MSX (la primera y la última)... Un comentario de 3 páginas sobre el MIF, o mejor, sobre como funciona (el MIF es un compresor multimedia (uro!!)). Y ya estamos en la decadencia con un índice de artículos aparecidos en los POWER MSX, y un algo de lo que hay en los dos disketeketes. Y acabáramos con anuncios, una «agenda» de rus de MSX, y un «lo que se nos viene encima» del POWER MSX #13. Enllevonses hay un «Sondage...» (cuestionario-encuesta). Respecto a los discos el Ramonijo(ijo) sólo me ha dado el A, y la verdad es que no trae mucha cosa nueva. Nos encontramos con una animación para 2+ (aunque en la presentación pone que es también para 2 cada 2x3 tenía un error por culpa de «SCREEN 12», con lo que tenía que poner 8 en el programa) que deduzco que no tiene que ser gran cosa, y la promo del SONYC. Aparte de esto multitud de ficheros .PMA (¡¡AAARRGH!!), en los que hay el MoonBlaster (FM y Wave) para OPL4, músicas para esto mismo, el Multi Mente (?), y algo pal GFX 9000. En el B (disco, se entiende) «The TILBURG 1996 demo», uséase, un slide show con imágenes de Tilburg realizadas con el MIF.



POWER MSX #13

¡¡Los gabachos contraatacan!! Ya está aquí el número de julio-agosto, ya sin diskettes y más ligerito de páginas. Vamos allá: En primer lugar nos encontramos con una página de noticias (no muchas), para seguir con un artículo de ¡9! páginas (de DIN A4) sobre los mensajes de error del DOS 2. Seguimos con «Les Tests de Jeux», donde aparecen el F.O.A. (un shoot'em up japonés con no muy buenos gráficos pone), y el FD GAMES COLLECTION; está también el TOP 5 de SNATCHER, SNATCHER viene a ser el Capitán de POWER MSX, que incluyo por si alguien tiene curiosidad: MATCH MANIAC, SONYC, BOMBERMAN, PA3, y TETRIS 2. Después de dos páginas de venta de artículos para MSX y PC (¡ARGH! ¡BLASFEMOS!) tenemos «Les Tests de Démos», con cinco demos comentadas a paso ligero y sin ninguna foto. Llegamos al reportaje de (creo) una reunión en Courcelles sur Nied (debe de

ser una ciudad gabacha), de la que no puedo deciros gran cosa por que no hay mucho artículo; un idem sobre los problemas de incompatibilidad de los MSX2; y vamos acabando con la sección de anuncios, un artículo sobre el interface de SCSI, y un mapa de Golvellius.

En los dos casos, aunque hay suficientes páginas y la presentación es buena, parece que le falta algo, aparte de fotos de pantallas; un poco más de contenido (comentarios, opinión...) no le vendría mal.

POWER MSX #14

¡¡Otro más!! ¡¡Qué atracón con los de Power MSX!! Nos acaba de llegar el número de septiembre-octubre, por lo que intentaré comentaros esto en un icso facto (con la excusa de que es un última hora, campotraviesa, etc...). En esta ocasión son otra vez 40 páginas y de nuevo nos viene con un disketekete, el POWER MSX DISK #7. Nada más empezar nos encontramos con una sección de NEWS bastante extensa, donde se habla del



Z380 y de fanzines varios (entre los que destaca el SD #7 con las ya clásicas alabanzas tal que bla, bla, bla...), siguen dos páginas de «televenta» de artículos de MSX y de PC (ejem...), comentarios de juegos (PROJECT BANSHEE, SIR DAN, MATCH MANIAC) sin ninguna foto, un comentario de un emulador de MSX para PC (con fotos... aunque para ver en una ventana de WINDOWS «fMSX for Windows»...), e información duna reunión allá en Gabacholandia pal 19 doctubre. Después desto sigue un artículo sobre algo parecido al NéstórAcéntós, cosas varias (ni idea), y un no-llega-a-artículo sobre la 9ª ru de Baruselona. Seguimos con un artículo bastante extenso sobre la impresión a color, y acaba todo esto en un artículo de 12 páginas, con maquetación Dynamico Publisheriana (más ejem...), sobre como acabarse el PUMPKIN ADVENTURE II mapas incluidos. Bueno, en la última página también hay anuncios, «Expos MSX», y lo que trae el disco. ¿Que qué trae el disco? Pues en teoría promos del DECEPTOR y del MATCH MANIAC, lo de los acentos, ficheros correspondientes a la impresión en color, y ficheros comprimidos. Comentario sin piedad: con el cuchillo: el cuchillo aplíqueseme en esta ocasión a mí (URO!!): infinidad de ficheros mezclados con nombres un poco así, comprimidos, etc... que paso de investigar. Con el hacha: lo del DECEPTOR bien, juegas y tal, pero da mala espina ver «BACK TO SUNRISE MENU», y te atragantas con ella al seleccionar esto y ver por ahí un «File not found» ¿cogido tal cual del SRM#18B? Con la sierra mecánica: ¿para qué te ponen en un menú de 2 (dos) opciones PROMO MATCH MANIAC, si al seleccionarlo te sale un mensaje de «no, si es que esto está comprimido, oye tal...»? ¡Qué te digan al principio que está comprimido! «Es que lo hemos vuelto a coger tal cual del SRM#18B» ¡Ah!, bueno, entonces sí, claro... Moraleja: este número tiene un contenido un poco más interesante (para mí) que el #12 y #13, pero siguen faltando algunas fotos (¡faltan todas!). En cuanto a los discos no sé que decirte, personalmente me gustaría que fuese entretenido y/o con cosillas técnicas interesantes para el usuario, pero creo que aquí no se consigue ni una cosa ni la otra (que quede claro que esto es totalmente PERSONAL, a tí igual te mola).



MSX I.C.M. #21

«Ma que cosa fai?» Número 21. STOP. Julio-Agosto. STOP. Vamos allá. ARU DE ARU!! (Corpo di baco!!) Empezamos con una editorial imagino que SD MESXES réplica. Icso facto nos encontramos con un artículo no muy largo del GFX 9000 para MSX 2 (eso es lo que puedo pseudo entender); el típico reportaje de Tilburg ahora con todas las fotos que quieras (más o menos buenas); y en páginas centrales (URO!!) un reportaje del EGGBERT. Seguimos con un comentario nostálgico del Drgon Slayer VI, y con dos páginas de «algo» de Internet. Y acabamos con las secciones de noticias (3), trucos (con programas BASIC pa teclear de los buenos...), «Club's Information», anuncios, y la lista de soft y hard de I.C.M. Con este I.C.M. me quedo al revés que con los POWER

MSX: aquí hay más bién poco pero de buena calidad (si sabes italiano, supongo).

XSW-MAGAZINE #8

Otro número deste fanzine escrito en holandés y del que, por ello, no os puedo decir gran cosa. Para empezar un VOORWORD, una rectificación (RECTIFICATIE) sobre una dirección dInternet, algo sobre Tilburg, más algo (algo más además) sobre el MIDI, comentarios sobre programas varios como el MAGICAL LABYRINTH, aquel que el ijo llamaba en el SD #8 «de entrevistas» y que aquí se llama QUIZ «ATTACCHATTE 25%», el BURNING FIRE, THE ORBIT, diskmagazines varias, un artículo sobre una ru holandesca (el 1e MSX Computerdag, 20 abril del 96), una introducción al BASIC MSX que en el MSX2 TH se pondría por el apartado del «miscellanous», comentarios sobre la MCCM 82, el TNI WINDOWS '95, el MIF, MICRO MIRROR MEN, y SONYC.

XSW-MAGAZINE #9

Seguimos con el número 9: otra vez VOORWORD, UNPRINTABLE ERROR (no sé lo que es), JUNGLE SYMPHONIES, NEAR DARK 2½, MUSICA POWER #1, SILENCE, un artículo de músicas pa MSX1, creo que lo de la fusión de SUNRISE con UMF, TETRIS II, DISKMAGAZINES varios, «De Floppy Disk Drive (1)», más introducción al BASIC MSX (creo que va sobre órdenes básicas), MCD MAGAZINE 25, MATCH MANIAC, MCCM 83, EPROM, y «Inbinden XSW-Magazine».

Comentario: parece un prontuario de lo que hay por ahí de MSX, por que a todos los temas los tratan por igual, y los ponen uno seguido del otro en la misma página y tal (por que os creeis que os he puesto los dos pegotes de arriba), como si te contaran lo último que ha salido; podría haber un poco más de variedad (anuncios, noticias, cotilleos...); aparte desto la presentación está bien con las fotos que toca, sin dar la impresión de pastosidad. De todas formas no sé pa que digo nada: aunque pusieran más cosas seguiría sin entenderlas...

MCCM #83

Aquí nel Club Mesxetese (o...¿o era Mesxes?) la verdad es que no estamos muy acostumbrados a relacionarnos con publicaciones desta clase. Para los que no hayais tenido la oportunidad de ver un ejemplar os diré que la presentación no tiene nada quenvidiar a muchas revistas comerciales que te puedes comprar en el kiosko de la esquina (superior incluso a la del Club



Hnostar). Lo malo que tiene es questá en holandés (¡horreur!).

Para empezar una editorial y un índice del cagarse. Empezamos con un artículo que no sabemos lo que es (por qué además no hay ni muchas fotos ni muchas «palabras clave»), algo que parece que son las noticias con un puñao de cosas, un cómic, algo del MSX... ¡es quen holandés ya me contarás! Os diré lo más more que hay: un artículo profesionalizable del BOMBERMAN, MSX en Internet, un reportaje larguillo sobre ESE ARTIST'S FACTORY, otro sobre el Japón, la sección ART GALLERY, FUTURE DISK GAMES COLLECTION, reportaje sobre la ZIP, y una sección de cartas. La verdad es que hay muchas cosas más, pero en holandés paso de hacerme cargo...

Idem #84





Ahora el número 84; este corresponde a julio-agosto: algo sobre el WINDOWS 2.30, el MSX 380, MATCH MANIAC, ART GALLERY, MSX en Internet, una comparativa entre el PMARC/PMEXT y LHPACK/LHEXT (por los datos que hay no gana ni el uno ni el otro, en «prestaciones» puras), un CURSUS C, algo del MIF, otra vez MSX IN JAPAN (omolatiio!), cartas, etc...

La verdad es que si supiera holandés disfrutaría leyendo todo este puñao de letras, mirando las fotos en color que aparecen (tampoco muchas), por el puñao de cosas que trae que nunca se me hubiera ocurrido que pudiera traer. Acabáramos: no entenderás nada (imagino), pero si quieres darte el gustazo de ver uno, o por capricho, y eres capaz de conseguir un ejemplar, pues

haz lo que quieras. La verdad es que molan. Mhe quedao doblao.

MATO#34

MSX SPIRIT #5

No puedo iniciar este artículo con una frase/ocurrencia sectaria, ya que la cosa no tiene ninguna gracia. El que voy a comentar el último número de MSX Spirit, y algunos de sus creadores van a dejar el MSX.

¿Las razones? Según explican, son muchas, pero totalmente comprensibles. Imaginad las causas que nos hacen retrasarnos con el SD MESXES (estudios, ocupaciones varias, milis -que algún día nos tocará-...) elevadas a 34. Sumad unas cuantas tensiones/problemas/rencorcillos entre los miembros, y tenemos una situación insostenible y la imposibilidad de sacar adelante una revista.

Es una lástima. Era una buena revista, que encima estaba empezando a adoptar un estilo sectario (¡De verdad, nos morimos de ganas de tener competencia en este aspecto!).

Bueno, al menos se despiden a lo grande, con un número de nada menos que 84 páginas en el habitual formato A4 y portada & contraportada a color. Hay lectura para un bueeeeen rato. Vamos a ver qué tenemos por aquí.

Empezamos con la editorial y una página en la que explican por encima las razones del cierre. Tras una página de noticias cortas (al estilo del nosekéches-FLASH) encontramos un artículo sobre el segundo encuentro de Madrid.

El preludio a las cinco páginas del Manga Corner (que a mí sí me gusta, no como cierto personaje que no termina de hacerse cargo con él) es una curiosa reflexión filosófica que seguro gustará al SaveR: la falta de dios en el manga.

Sigue un interesante artículo de Koen Dols, uno de los redactores de Future Disk (no SaveR, no necesitas gafas: es que el artículo está en inglés), en el que se habla un poco de dicho magazine, de la MCCM y de las reuniones de Tilburg y Zandvoort.

Oh... ah... maravilla de las maravillas... artículo sobre el MSX en Internet, con explicación de algunos conceptos básicos sobre la red y, lo que es más importante, una montaña de direcciones de webs mesxesianos... me parece que esta madrugada la voy a pasar en la pecera de la uni...

Nada menos que 21 páginas ocupa la sección de CDs japoneses, incluyendo una lista de referencias (¡SaveR, esa baba!). Por supuesto, quien ya sabeis no se hace nada de cargo con esta sección.

¡Bienn, ya hemos llegado a la mitad de la revista! (¡Uf!) Ahora encontramos la sección de sotware msxiano (mi pose favorita es esa, sí, pero en posición erquida), seguida de... ¿el origen mitológico de Usas? Caramba, esto sí es original. Siguen dos artículos de opinión acerca de las situación del MSX y sus usuarios, algo opuestos en sus planteamientos (me quedo con el primero, aunque no estoy de acuerdo con la peligrosidad de los emuladores: NUNCA podrán emular un MSX a la perfección).

A continuación dos artículos sobre el noveno encuentro de BCN, uno en plan sectario-medieval (de verdad, ¡¡MUY BUENO!!), y otro un poco más serioso; después la sección sobre fanzines mesxesianos (siento desilusionaros, pero la única forma de hablar marratxinés es el método de la «inmersión sectaria», así que cuando planeeis vuestras próximas vacanciones pensad en Mallorca), y un artículo sobre emuladores (pensad que no todo el mundo tiene un MSX de verdad, y hacen lo que pueden con sus pestiums... pobres...)

Humm... ¿qué es esto? Curso de Modula-2... ¿primera parte? ¿Pero este no era el último número de la revista? Bueno, la verdad es que en mi vida había oído hablar de este lenguaje, pero por lo que veo es un híbrido entre Pascal y C... Qué quereis que os diga, me quedo con el ensamblador.

Esto se acaba. Un articulillo sobre el uso del Dynamic Publisher 2.43, un poco más de secta a costa de los viajes de Raúl por la península, más secta del mismo individuo acerca de su viaje a Madrid, y un triste y solitario anuncio como despedida. The fin.

Muy completo y variado, os lo recomiendo. Una verdadera lástima que no sigan.

«Algo se muere en la secta cuando un amigo se va...»

///// KONAMI MAN \\\\\



Mezcla de sonido en el Turbo R:

Los afortunados poseedores de un MSX Turbo R teneis la posibilidad de escuchar uno de vuestros CDs favoritos sin dejar de oir el sonido interno del ordenador.

Para ello necesitais un cable con conectores Jack en ambos extremos. Conectais uno al reproductor de CD (o cualquier otro aparato de música) y el otro en la entrada de micro del Turbo R. Entonces tecleais la siguiente instrucción:

```
OUT &HA5,10
```

y oireis el sonido mezclado a través del ordenador.

Jose Luis Lerma

Lupin, The Castle of Zariotro:

Si quereis atravesar el suelo, para evitar algún enemigo, teneis que agacharos y pulsar rápidamente el cursor de arriba mientras soltais el de abajo. En la planta baja no se puede hacer, o morireis...

Jorge Ortega García

Aliens, el regreso:

Al final de la 2ª fase nos encontraremos con 4 puertas; lo que haremos será no meternos por ninguna de ellas, sino avanzar hacia la pared, saltar y atravesarla hasta una pantalla secreta con dos puertas. Nos meteremos por la de la derecha y así evitaremos al monstruo de final de fase.

La combinación de puertas correcta de la 3ª fase es la siguiente: de la 1 no meteremos en la 2 y salimos en la 3, saltamos hasta la 7, salimos en la 10 y nos metemos en la 11 desde donde salimos por la 9. Una vez pasadas las puertas y estemos en el agua, cuando no podamos avanzar más por una pared, si nos agachamos dando vueltas podremos seguir y así también nos ahorraremos el monstruo del final.

3 4 4 5 6 7 8
1 2 ↓ 9 ↓ 10 11

Nuevamente os pido ayuda. Ya que he mirado todas las puertas y no he conseguido encontrar al monstruo del final. Si alguien a conseguido acabar el juego que me escriba.

Jorge Ortega García
C/. L'empordà 3, 1º 3ª
Parets del Vallés
08150 - Barcelona

Peach Up 2 (disco 4)

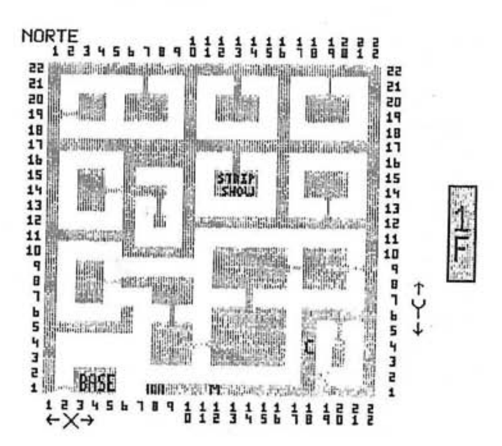
A=Azul, I=amarlllo, R=Rojo, M=Morado, V=Verde, D=Dorado

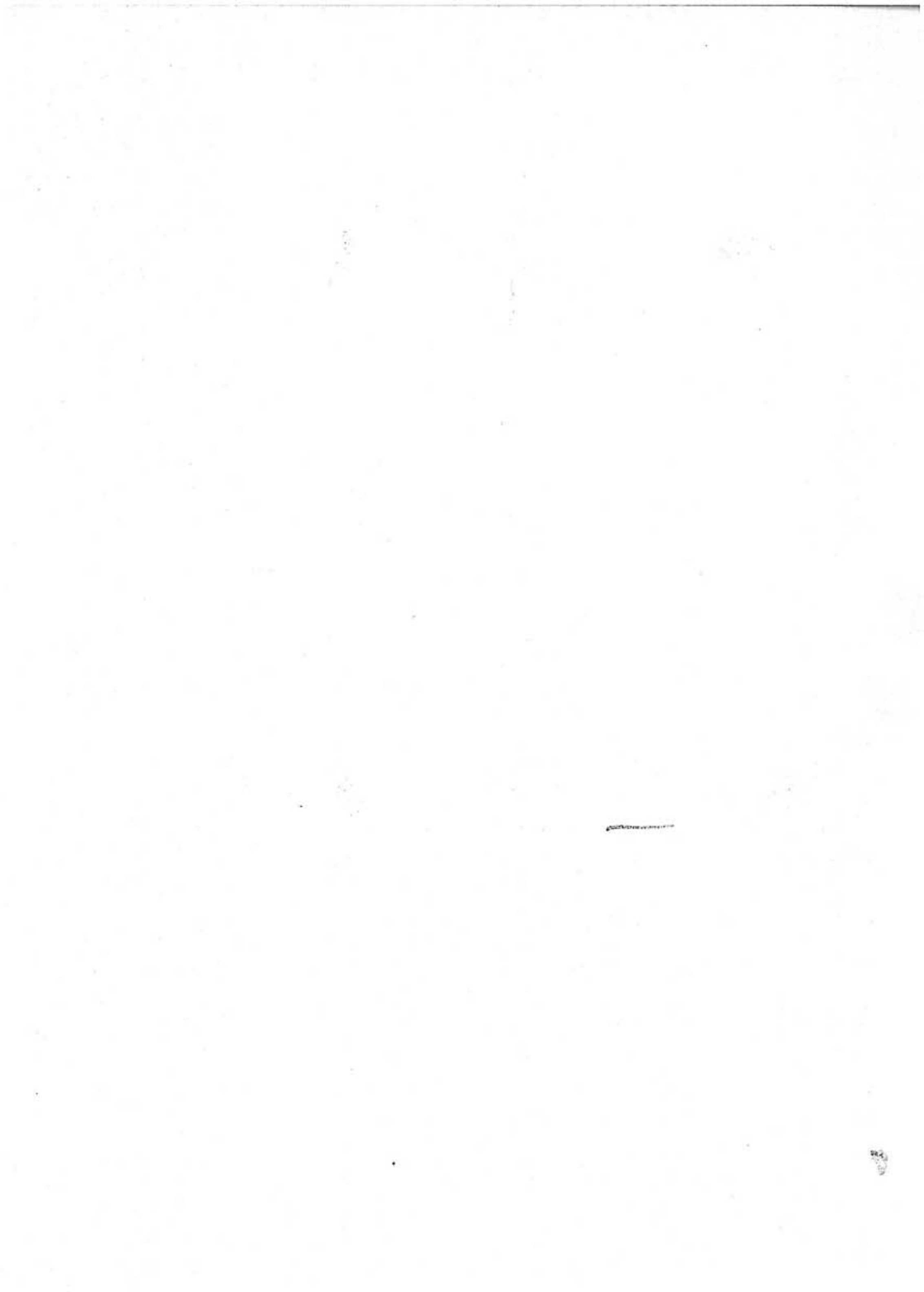
1: A-I-I-A	2: R-M-I-V
3: D-D-D-A	4: A-V-A-V
5: I-R-V-A	6: V-A-A-D

Jorge Ortega García

Outer Limits

Hace aaaños que nos enviaron estos mapas, pero por problemas fotomecánicos (...) no hemos podido publicarlos hasta ahora. Corresponden al juego Outer Limits, y su autor es Gabriel González. Ahí van:







Mezcla de sonido en el Turbo R:

Los afortunados poseedores de un MSX Turbo R teneis la posibilidad de escuchar uno de vuestros CDs favoritos sin dejar de oir el sonido interno del ordenador.

Para ello necesitais un cable con conectores Jack en ambos extremos. Conectais uno al reproductor de CD (o cualquier otro aparato de música) y el otro en la entrada de micro del Turbo R. Entonces tecleais la siguiente instrucción:

OUT &HA5,10

y oireis el sonido mezclado a través del ordenador.

Jose Luis Lerma

Lupin, The Castle of Zariotro:

Si quereis atravesar el suelo, para evitar algún enemigo, teneis que agacharos y pulsar rápidamente el cursor de arriba mientras soltais el de abajo. En la planta baja no se puede hacer, o morireis...

Jorge Ortega García

Aliens, el regreso:

Al final de la 2ª fase nos encontraremos con 4 puertas; lo que haremos será no meternos por ninguna de ellas, sino avanzar hacia la pared, saltar y atravesarla hasta una pantalla secreta con dos puertas. Nos meteremos por la de la derecha y así evitaremos al monstruo de final de fase.

La combinación de puertas correcta de la 3ª fase es la siguiente: de la 1 no meteremos en la 2 y salimos en la 3, saltamos hasta la 7, salimos en la 10 y nos metemos en la 11 desde donde salimos por la 9. Una vez pasadas las puertas y estemos en el agua, cuando no podamos avanzar más por una pared, si nos agachamos dando vueltas podremos seguir y así también nos ahorraremos el monstruo del final.

Nuevamente os pido ayuda. Ya que he mirado todas las puertas y no he conseguido encontrar al monstruo del final. Si alguien a conseguido acabar el juego que me escriba.

Jorge Ortega García
C/. L'empordà 3, 1º 3ª
Parets del Vallés
08150 - Barcelona

Peach Up 2 (disco 4)

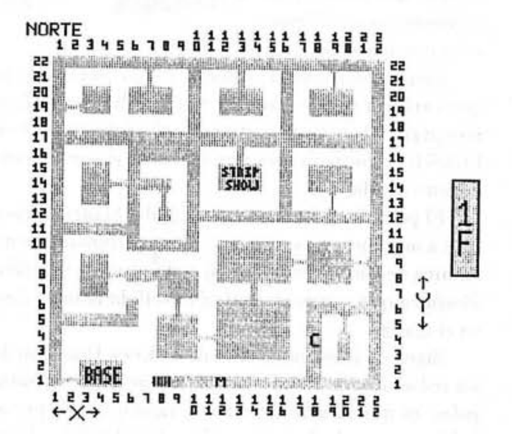
A=Azul, I=amarlllo, R=Rojo, M=Morado, V=Verde, D=Dorado

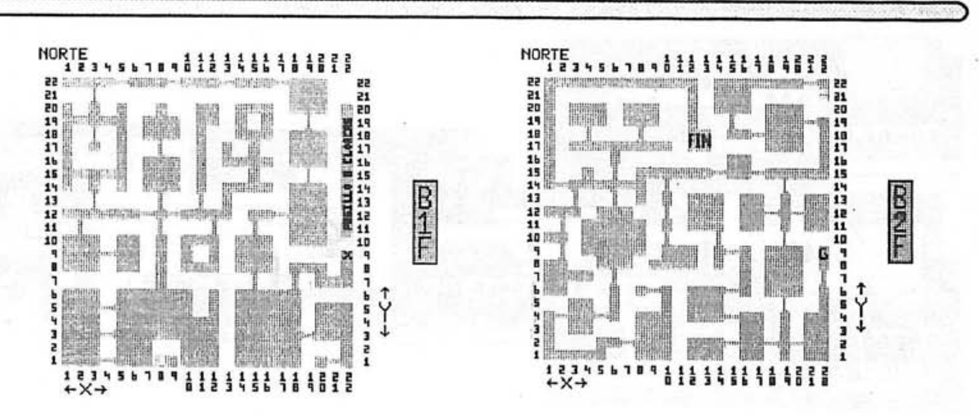
1: A-I-I-A — 2: R-M-I-V
3: D-D-D-A — 4: A-V-A-V
5: I-R-V-A — 6: V-A-A-D

Jorge Ortega García

Outer Limits

Hace aaaños que nos enviaron estos mapas, pero por problemas fotomecánicos (...) no hemos podido publicarlos hasta ahora. Corresponden al juego Outer Limits, y su autor es Gabriel González. Ahí van:





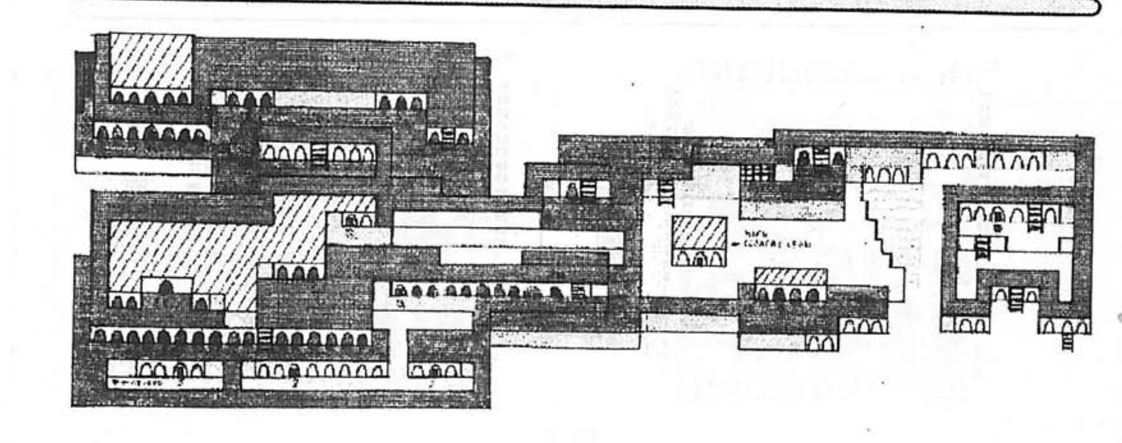
YS II

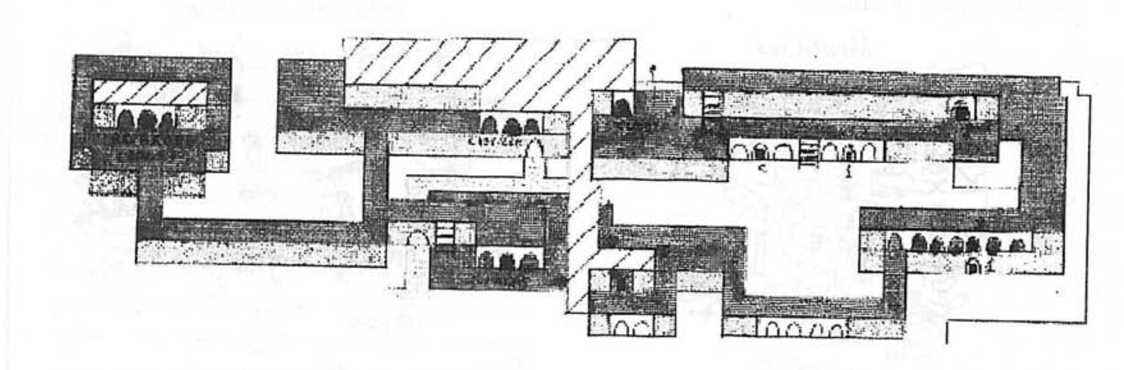
Jorge Ortega nos envía estos mapas del YS II. Si os acordais, el SaveR tenía que dibujarlos allá por el número 4, pero ya sabeis...

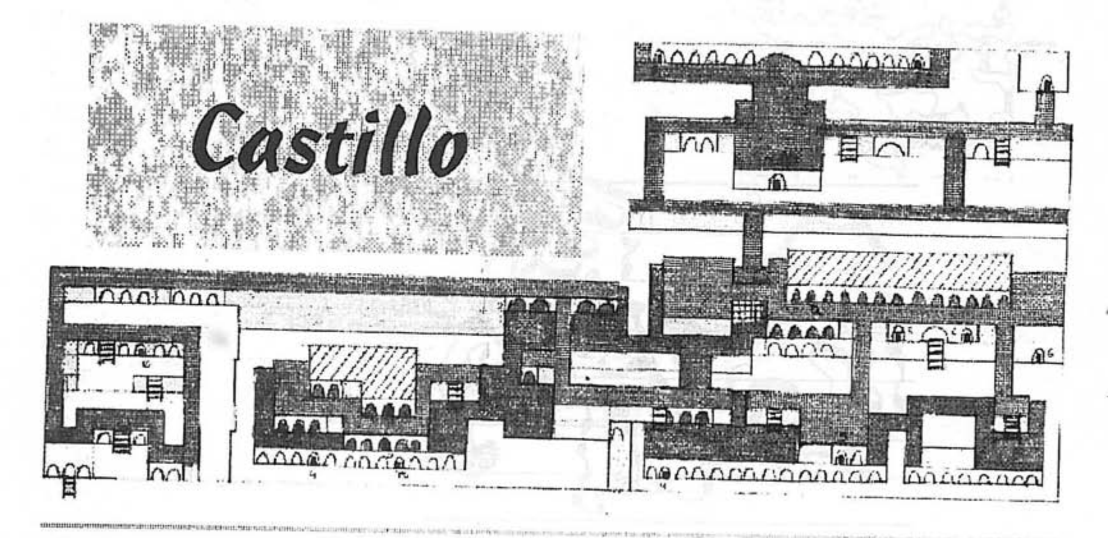
Montañas

Laberinto de cuevas

Cavernas






Castillo

MSX FLASH

• Parece ser que el fanzine MSX SPIRIT cierra sus puertas tras la elaboración del SPIRIT #5, el cual podreis ver comentado en la sección de magazines.

• Como ya sabeis, Compjoetania ha dejado el panorama del MSX para dedicarse al PC, bajo el nombre de ARCAMAX. Sin embargo, 3 de los miembros de este grupo van a formar Compjoetania: the next generation, y serán ellos los que se encargarán de ´terminar´ la versión 2.0 del Compass, algún día en el ´97, tal y como nos comentó Remo Jongeneelen (Pixie).

• Desde Rio de Janeiro nos ha llegado la noticia de que un nuevo grupo de usuarios está intentando abrirse camino para realizar un fanzine sobre MSX. El grupo se llama Club Inovação. Esperamos recibir pronto más noticias sobre ellos y sobre sus proyectos, aunque de momento ya nos han informado de la próxima presentación de una demo y un capturador de pantallas.

• Al final no se pudo organizar la colocación de un stand por parte de la AAM en el pasado Salón del Manga de Barcelona que se celebró el fin de semana del 11 al 13 de Octubre. La idea original era poner un stand entre varios colaboradores y realizar un panfleto/minifanzine a fin de informar y 'reciclar' a todos aquellos ex-mesxesianos que por allí pudieran pasar. Esperamos que esta iniciativa pueda repetirse con más exito el año que viene ya que se contará con más tiempo para solicitar ayuda y organizar el evento.

• Os acordais del nuevo programa musical que os mencionamos en el MSX Flash del SD#8. Se trata de Oracle, el nuevo editor musical que está desarrollando el grupo Fuzzy Logic. Segun dicen, este programa será una auténtica revolución para el MSX, a pesar de que por el momento es sólo para MSX MUSIC y MSX AUDIO. Las especificaciones técnicas que se detallan son las siguientes: Sistema de dos bytes para cambiar notas e intrumentos a la vez. Los datos del MSX MUSIC van separados de los del MSX AUDIO, por lo que se consigue un máximo de 18 canales FM más los samples del Music Module y las baterias del FM Pac. El canal de samples se tratará de la misma forma que los demás, por lo que se podrán usar los mismos efectos (declive, modulación, ...) Tambíen habrá 3 tipos de modulación: volumen, claridad y declive. La opción 'Link' no se hará con +x y -x, sino con notas. Baterias FM para MSX AUDIO. Ayudas en el programa. Cálculo en tiempo real de la memoria disponible. La memoria para la música depende únicamente de la memoria RAM del ordenador. 'Arpeggio' y 'Note retrig', efectos conocidos en la edición de MODs. Dirección de repetición (loop) en los samples. Tamaño de las paternas ajustable. Estas son algunas de las características del editor, a las que se les añadirán otras como un conversor de PCM (Turbo R) a ADPCM (Music Module) y más. Los requisitos mínimos para usar Oracle serán de un MSX 2 con 256 Kb de RAM, y por supuesto alguno de los chips de sonido. Su aparición se anunció para la feria de Zandvoort, pero desconocemos si realmente se presentó una versión finalizada o solo una promo.

• Abyss no descansa en su labor, y una vez más nos anuncia la aparición de otra demo. Esta vez se trata de un «slide show» llamado 'Anti-Allias Power Demo. Originalmente debía llamarse 'Anti Scan Demo', pero Looping, el grafista, decidió cambiar el nombre. El slide show constará de lo siguiente: 18 imágenes en screen 5, 11 imágenes en screen 7, 16 imágenes en screen 8, 1 imagen entrelazada en screen 7, 1 imagen entrelazada en screen 8. En total ocupa dos discos incluyendo imágenes y programa, siendo el formato de estas



un prototipo del conocido MIF. Por último queda decir que su aparición se anunciaba para la feria de Zandvoort de este año.



• Parallax ha anunciado desde hace algún tiempo su intención de continuar con la producción de software para el sistema, al contrario de lo que se rumoreaba acerca del abandono de este grupo del panorama mesxesiano. Core Dump es el nombre del que será la segunda parte del juego AKIN. La trama de Core Dump seguirá a partir de donde lo dejo el juego Akin, con la diferencia de que esta vez, encarnamos a uno 'de los del otro bando'. Nuestro personaje es un alien algo especial, ya que ahora es capaz de adoptar apariencia humana, y junto a Cooper, quien traicionó a la humanidad aliandose con los aliens, llevaremos a cabo la misión de derrumbar las fuerzas de seguridad humanas. Los humanos tienen su base central en la



estación espacial Aleph, y es desde donde se dan todas las ordenes. La idea de volar la base central de los humanos no sería una solución, ya que estos podrían dispersarse por todo el universo y crear grupos rebeldes, por lo que es necesaria otra estrategia. Y ahí es donde empieza el juego. Cooper y el alien transformista al que encarnamos trabajarán juntos para cumplir su misión. Algunos aspectos que cambiarán en el juego son, por ejemplo, el hecho de que los misiles usados en Akin serán sustituidos por pequeños 'cuerpos' que podrán ser disparados y usados como miniaturas del Alien protagonista, con ciertas limitaciones. La forma de recolectar y usar estos 'cuerpos' será algo compleja, para mantener el interés del juego. También existirán dos tipos de armamento, el de gran potencia y corto alcance, y el de largo alcance y menos potencia. Por el momento, Parallax ha anunciado que el argumento está del todo finalizado, y va desvelando poco a poco algunos de los efectos que se añaden al juego.
Otro proyecto que pretenden llevar a cabo según han anunciado es la continuación de uno de los mejores juegos de plataformas habidos y por haber. Ni más ni menos que «Blade Lords 2», juego de las mismas características del primero, con todas las ideas que puedan cojer del juego Super Mario World.



Por último también anuncian otro proyecto llamado Recovery, juego que comparan con el Zelda IV de SNES, argumento cyberpunk y un scroll de 8 partes visto desde arriba. También lo definen como una mezcla entre Zelda, SD Snatcher y Dragon Slayer VI.
Como veis ideas no les faltan, y este grupo parece



que no tiene ninguna intención de abandonarnos. Esperemos que así sea, y que la gente responda bien a estas iniciativas. Por el momento estaremos ansiosos por ver la primera promo de Core Dump!

• El grupo Mayhem ha anunciado que NO sacará por el momento la tan esperada megademo Almost Real. La razón parece ser la gran cantidad de problemas que les han surgido a la hora de realizarla, ya que han sido varias las veces que han aplazado temporalmente su aparición por «problemas técnicos». Sin embargo, Mayhem apuesta por el futuro y anuncia (sin dar fechas) que ya está trabajando en dos proyectos para Graphix 9000: Bomberboy, conocido juego para SNES y Mayhem Mobiles, similar al Micro Machines. Otro proyecto actual del grupo es la elaboración de un ensamblador de Z80 para PC llamado K1 Assembler.



El próximo 7 de Diciembre en Madrid, coincidiendo con el puente de la Constitucion, la III Reunion de Usuarios organizada por el club MSX Power Replay. La reunion se celebrara en el mismo local que la anterior: Centro Cultural 'Fernando de los Rios', sala numero 2, C/. Camarena 10 Telfs: (91) 717 06 11/51 El acto comenzara a las 10'30 h de la manana, y loa expositores debaran acudir a las 9'30 h. En cuanto al precio, tan solo hay que pagar una modesta cuantia de 500 pesetas po la entada, ya que los stands son gratuitos (pero no ilimitados). El pago se recomienda hacer por adelantado a la C/C 00-21.169.795 de la Caja Postal, siendo el resguado de la caja el ticket de entada. En cuanto a las formas de acceso os remitimos al SD MESXES #6 en el que ya os infomamos de como acudir. De todas formas por si alguien tiene alguna duda puede dirigise al club Power Replay: C/. Almazan 31, 1-D 28011 - Madrid telf/fax: (91) 463 83 24 E-mail: powerrep@laereas.nova.es fidonet: 2:341/43.17

• El Ramoni está como una puta cabra, va y me dice que ponga: te vengas al taller a las 9 menos 120, qay qe maquetar esto «ARU DE ARU!!» Pero si son las 2:85!! Hemos recibido información de SUNRISE SWISS acerca de dos nuevos productos, además de un punyao de cosas del WIOS.

Empezando con el interface ATA-IDE, tiene una velocidad de transferencia de unos 650.000 bytes/s. nun TurboR a 28 MHz. y de 120.000 con el Z80 (el SCSI en TurboR llega a los 550.000). Se pueden tener 30 particiones por cada unidad de disco duro, y dos unidades (disco duro, CD ROM...) por interface, y sigue existiendo la limitación de 32 Mb, por partición (esto debido al DOS 2, no al interface). El cip con las BIOS es una especie de EPROM que puede ser regrabada por soft hasta 100 veces, y originalmente lleva el DOS 2.20, con lo que los usuarios de un MSX2 o 2+ se ahorran un par de slots. De momento todavía es una futura aplicación. También han sacado otro «periférico» para nuestras computadoras: se trata de un digitalizador-genlock pa GRAPHICS 9000. El genlock acepta los modos P1,P2, y B1- B4, soporta 50 y 60 Hz., y modo entrelazado. El digitalizador trabaja en los modos bitmap (fullcolor) B1, B2, y B3, digitaliza en tiempo real en 32768 colores, y también trabaja en entrelazado. El tema conectores también está bien resuelto, con CVBS, S-VHS, y RGB (PAL), pudiéndose regular la intensidad y color si se usa uno de los dos primeros. Asímismo acepta modo overscan. Y para acabar un punyao

dinformación del WIOS, el primer interface gráfico más o menos serio y moderno para TurboR, compatible con el GRAPHICS 9000, sin limitación de trozos de memoria de 64 Kb.'s, pudiendo usar a la vez varias aplicaciones... En fin, ni el UINDOUS. Es difícil poner aquí todo lo que hay nel prospecto, pero hay muchas cosas y muy buenas, por lo que se puede leer tendrá pocas cosas que envidiar a los engendros para MAC y PC (este último léase UINDOUS). Todavía está bajo desarrollo, por la versión beta, pero la cosa es segura. Lo mejor de todo pa quien pueda llegar a él (por el TurboR y el GRAPHICS 9000) es que es gratis. ¡Alegría! ¡Alegría! ¡Hasta incluso! ¡Muera todo!

El TOTRENTRI y el Capitán.

• La secta del MSX puede llegar a extremos insospechados, eso lo tenemos bién claro, pero que tomen ejemplo grandes compañías como Falcom resulta un poco raro. ¿que qué han hecho?, bé, mejor hicieron... allá por 1990 Falcom no tuvo otra idea que organizar una fiesta, donde habían muuuchas japonesas (muuuuuchas), ¿y para que?, ¿que se proponía Falcom?, pués nada menos que nombrar a una de ellas MISS LILIA, **¡¡MISS LILIA!!**, (Dios que fuerte!).

IO, el puto SaveR.



Anuncios

Vendo Digitalizador de video **Sony Video Digitizer HBI-V1**. Muy poco uso, instrucciones traducidas al castellano (incluyendo comando secreto para digitalizar en screen 5,6 y 7). Digitaliza en tiempo real. Software, libros y embalajes en perfecto estado. Todo por 30.000 pts.
Jorge Ortega García C/. L'empordà 3, 1º 3ª Parets del Vallés 08150 - Barcelona

Vendo el siguiente material para MSX: - Disquetera: **5.000 pts.** - Disquetera externa + controlador **10.000 pts.** - Ampliacion 1024 kb: **10.000 pts.** - Cartucho SCC: **2.500 pts.** - Ratón Mitsubishi: **5.000 pts.** - Monitor color MSX (A/V): **9.000 pts. (negociables)**.
Ricardo Suarez Caballero C/. Tierno Galván 11-11-Izq. 30203 - Cartagena (Murcia) Tel: (968) 52 13 22

Vendo el siguiente material para MSX: 1. Ordenador **NMS 8250** (precio a convenir puesto que tienen un pequeño problema que no es la unidad de disco). 2. FM PAC (**12.000 pts**, no negociables puesto que es original japonés). 3. Impresora Star 200 color (**20.000 pts.** negociables). 4. Pack compuesto por expansor de slots de Leonardo Padial + targeta Aladin (**32.000 pts.** no negociables). Números de las desaparecidas Input MSX y MSX Extra. También me gustaría conseguir un MSX Turbo R sin nada, que lo podría cambiar por un MSX 2 más una **DERBI VARIANT** en perfecto estado. No importa capacidad de RAM. Interesados ponerse en contacto por correo o al teléfono siguiente:
Andreu Torres García Ronda de Collsalarca 207-b 6º 1ª 08207 Sabadell (Barcelona) Tel: (93) 723 54 17

mesexe '2

La venganza...

Oio! Mas secta! Esta vez sin acentos por que loscribo nel TurboR del SaveR y no se como van los Todo/ Nestoracentos! Lo siento por algun miembro del MSX-SPIRIT que nos decia lo de las faltas del SD-5 (creo que era Javier Soto, por cierto: reVelarse es pa las fotos o los secretos, pa lo de sublevarse es rebelarse, estaba nel mismo comentario del SD-5; es igual... que siga la lucha!!!)

Pues si, al ser tan buen chico y hacer los deberes pronto, hete? aqui que ahora tengo tiempo para hacer la segunda parte de la SECTA (URO!). Mientras los demas pobres del Club no dan abasto: el Ramonijo (el ijo quiero decir) con las tijeras en mano haciendo akatruska por todas partes, el SaveR... bueno, el SaveR nunca tiene prisa, y el Nestor... este siempre tiene tiempo para todo, es el tio mas tranquilo del mundo MSXsiatico y no. Ademas tenemos ahora un espontaneo que nos alliuda con la maquetacion y el HacedorDePajas: el Marcelista que ya hizo algo nel ultimo numero (cheers!). Sera cuestion de hacernos epoca de todo lo que ha payofonpepizado desde que hice la primera secta.

Antes de nada, claro esta, hay que boreham lo que pasa siempre: acabamos el SD-7 «Eh, el % lo haremos bien, con tiempo, y con esto y lo otro, y bla, bla..» «Sisisisisi...» faltan dos semanas pa que se vaya el avion y estamos nel taller del SaveR con la mitad (o mas) del fanzinnne por facere. Y mientras el Ramonijo y el SaveR se acaban de ir a por pizza con el numero 64 y nos dejan aqui al Marce y a yo haciendonos cargo del taller. Me acaba de llamar su madre (la del SaveR) y me ha dicho que su hijo no se que, questa zummmbao, que ayer vino del Shogun (restaurante japones donde trabaja el SaveR para poder ver a una japopaya) a las treses y que hoy se ha ashecado a las%:00 ApuntoMpuntoLAS, y que comiendo porquerias y bla, bla, bla... Y ahora que me acuerdo...voy a perderme Ranma 5 y CQC!!! Horreur!! Mas: pa quien le guste/interese Vanessa Mae le seria cuestion de ir probando el saber que el viernes %/10/1996 mentere por las noticias del Canal 33 (emisora tevisivesva catalana) que la Vanessa esa va a sacar otro disco en el que habra no se que de sus raices escocesas y en el que ademas va a cantar (!) (con su propia voz, amore!). A lo mejor no le interesa a nadie o a lo mejor cuando salga esto ya lo sabe hastal (espacio reservado pa futuras aplicaziones).

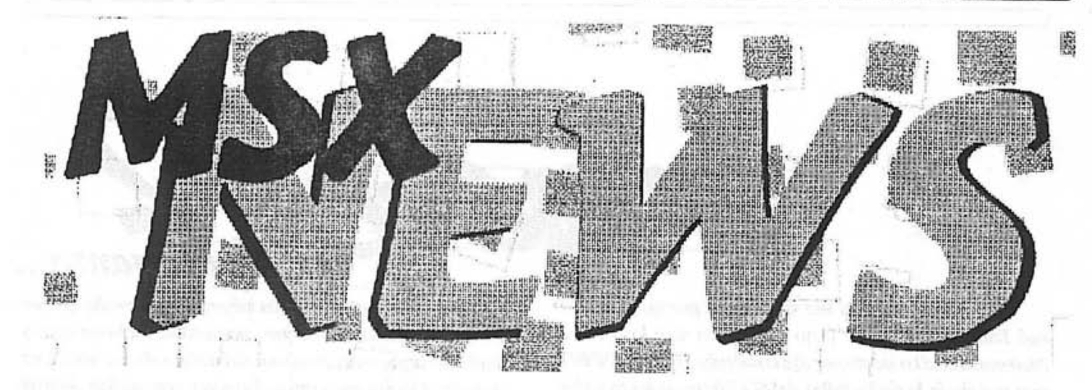
Mas more sobre medios informativos: resulta que en la revista Supertele noseque numero se hicieron eco (y tambien cargo, estas zumbao) del peligro de las sectas en una algo. Decian que eran peligrosas y que podian destruir al individuo y nosequemas...pero tranquilos, SECTA MESEXE es una secta que solo afecta a los tontos de solemnidad, o sea, que si tu nivel de compresibilidad inteligente o como sea esta por encima de la media (y asi db de ser puesto que si no ahora no leerias el SD MESXES, y mucho menos esta seccion) no existe riesgo de autoemancipamiento critico con la tipica frase que dicen todas las pijas guai de 15-20 anyos (mi hermana) que viene a ser algo asi como «Mama tu callate que no sabes» o «Que guai que es Danny, es una pasada su coche» (blergh!) Tambien habia otro algo de las Hemoallitas, toallitas para la higiene anal, especialmente indicadas para aquellos que sufran hemorroides; lo pongo por que aqui nel Club todo esto tiene mucho exito. Ya veremos si os podremos poner lo dos recortes estos, por hay que escanearlos y ocupa un monton despacio del disco rigido y queseyo (N. de U.H.: no podemos).

Pos na, ya pacabar un detalle que me deje en el SD-7. Resulta que en la seccion danuncios puse un idem que decia «Soy. Quieres ser? Contacta conmigo y seremos.» tal cual, y aqui en la redaccion (casa del Ijo (el Ramoni, quiero decir)) recibiose una carta duno que queria ser y no sabia como contactar conmigo. Gran error por mi parte! Evidentemente dberia haberme dado cuenta que para contactar conmigo antes hay que ser, pero si no se puede ser hasta que no se contacte conmigo, nos encontramos con un problema eclesiastico-etico-moral de indole MSXsiatica con reverberancias inquisitorias y reflexiones parasicodemicas, usease, men bach a prendrun cafe!

Uep! Oigo el coche del Sa[...] Yastaqui la pizza! Hasta incluso! (p[...] donad las faltas no sectarias!!)

MATO-34.

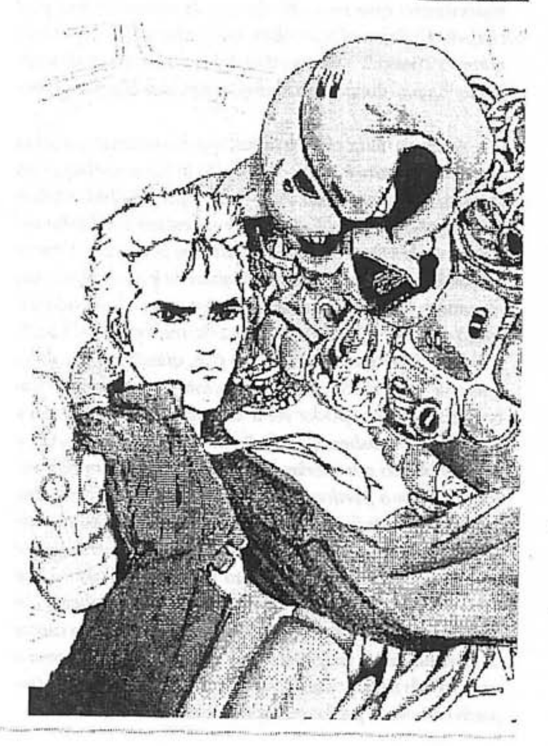




Una vez más llegamos a la sección en la que toca ponerse serio. Y es que no es para menos, resulta que ahora nos toca hablar de los problemillas internos relacionados con el club. Para empezar, lo haremos con las buenas noticias. El Club Mesxes ya tiene dirección de internet (concretamente dos). Una es la dirección que le han asignado a Néstor en la Universidad (nsor1583@alu-etsetb.upc.es). El único inconveniente es que sólo puede ser útil para aquellos que querais consultarle algo a él, o pedir información en general sobre el fanzine, y además, en época de vacaciones va a estar abandonada. ¿Y eso era la buena noticia? Pues no. La buena de verdad es que nuestro amigo Marce nos ha proporcionado otra dirección de internet (mesxes@redetb.es) y además una página WEB (http://www.redestb.es/personal/mluna/mesxes). Si señores! Club Mesxes va a expandir sus fronteras y se introducirá ni más ni menos que en el ciberespacio. Yea! Ya podeis ver las primeras pruebas, y en cuanto a la otra dirección, podeis usarla para enviarnos todo lo que querais (ahora si no colaborais ya no será por falta de medios...) Bien, una vez dicho esto vamos al tema más 'grave'. Resulta que, como ya habreis visto, nos hemos hecho con un programa de maquetación y ahora podemos realizar el fanzine integramante desde el ordenador. Esto significa bastante más trabajo que antes, aunque así también queda mejor y es más fácil de hacer. Sin embargo, nuestra intención era la de imprimir todos los ejemplares con un impresora de inyección, con lo cual, aparte de pasarnos una noche entera imprimiendo fanzines lograríamos que todos los números quedaran como el original, es decir, sin fotos oscuras ni manchas de la fotocopiadora. Sin embargo por el momento esto nos es imposible, porque la única impresora de inyección a la que tenemos acceso (una Hewlett Packard 540) no nos permite imprimir usando el tamaño DIN A4, sino que nos deja unos peazo de margenes a los lados que hacen del todo imposible seguir con esta idea (N. del TOTREN: lo que pasa es que nadie me hace caso, y quel Ramoni me tienenvidia...¡Ay! ¡Las tijeras! ¡Las tijeras!...). No obstante, esto puede que sea debido a un simple fallo de configuración o algún problemilla leve que quizás para el próximo número ya hayamos solucionado. Por el momento aquí están las mejoras que hemos hecho, y esperamos que pronto, o al menos algún día, podamos llegar a hacer un SD MESXES por imprenta, pero ya sabeis lo que significa eso, ¿no? (por si acaso: más subscripciones, más ventas, más colaboraciones, aumentar la tirada, y por lo tanto, más ventas otra vez, aumento de precio, mucho más tiempo, y por supuesto, encontrar una imprenta que se haga cargo con nuestro fanzine...) Por último, y como ya sabeis, este número ha sido hecho al ya típico estilo del club: Campotraviesa total, así que si cuando compreis el SD □8 en la Ru de Barcelona aún está calentito, no os asusteis, es que estará recién sacado de la copistería.

HASTA INCLUSO!

La Redacsao



Conclusión

Ahora que por fin me dejan hacer algo a mí (TO#34) voy a aplicar toda mi sabiduría a este peazo artículo: se acabó.

Pues sí, hasta aquí llega el número 8 de SD. La verdad es que por mucho que diga esta peña esta vez no hemos ido tan campotraviesa, todo esto se dice para... ¡coño!¡como se mueve el avión! Nooo payos, esta vez todavía falta una semana para la ru de Baruselona. Espero (/amos) que más o menos se note el que hemos sido un poco más que en los números anteriores, más que nada en lo que es la maquetación/presentación, aunque al final y por problemas de última hora no vaya a salir como a nosotros nos hubiera gustado. Por todos estos contratiempos me dice el Capitán que ahora le vamos a doblar el precio (URO!!), bueno, os costará menos de 4000 ptas.. -¡NOOO!- Bueno, pues os costará más (es lo que le dijo el SaveR a su madre respecto a la hora de llegar a casa de madrugada) ¡Qué quieres Néstor! No pays, es secta, de momento no vamos a subir el precio.

Además este número lo presentaremos (como ya debeis saber) en la nosecual ru de Baruselona, con lo que además de sacar el fanzine sacerca otro momento clave, y es que pa nosostro la ru no es solamente una sala llena de MSX , si no que se puede hacer un punyao de secta con el Molina (...mi 700....), el RaMóN RiBaS (mayusculator, *N. del Capt.: ¿qué coño le pasa a la tecla del SHIFT?* Tranquilo hombre, es secta), ver a todo el mundo, que nos echen de la pensión fumen... El Ramonijo(ijo) se ha puesto a recordar la primera vez que fuimos a la reunión, los nervios, -¡sólo faltan 134 días!-, y esto y lo otro... comparada con la última vez que fuimos: -SaveR que me voy al aeropuerto- -¿Ya? El avión no sale hasta dentro de media hora. Cuando acabe Ranma empiezo a hacer la maleta-.....-¡Eh los del avión!¡Bajad la escalera!.....¡Qué se acaba la pista!- También será para el Capitán el reencuentro, ya que la última vez que fuimos el SaveR y yo el pobre se quedó esperando ir a Tilburg.... pobre otra vez.

Pues na, acabo aquí, aunque me acaban de decir que esto sólo tendrá unos 52 páginas, más o meno, lo que em deja un poco bis bis....Por último: Truco guai 2.

Si al cagar os molesta el agua que os da en el culo cuando cae la cosa, echad antes un poco de papel de water, así no salpicará. ¡Se acabaron las hemorroides! ¡Hasta incluso!

¡Muera todo! ***CLUB MESXES***


サベル
96